1996年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第11号／通巻18号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク



全キャラ対CPU戦攻略

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

キャラクターテキスト 草薙 京

真説サムライスピリッツ武士道烈伝
風雲スーパータッグバトル
ステークスウィナー2
超鉄ブリキンガー

緊急速報！ サムライスピリッツ 天草降臨

特別付録 風雲スーパータッグバトルポスター

1996 11月号

580yen

芸文社



The Future Is Now
SNK
新製品
ピンチ&チャンスにキャラチェンジ!!
タッグの掟はあまくない!


初体験。
対戦システム拡張ボードで、
最大4人まで参加できる
マルチプレイヤーバトル
が可能になる!
風雲 SUPER TAG BATTLE TM
今までになかった豊富なプレイスタイル!!
風雲スーパータッグバトルだから可能になった!
通常の2人対戦「1 vs 1」はもちろん、4人参加で「2 vs 2」
2人で協力する「2 vsCOM」、そして3人参加で変則タッグの「2 vs 1」。
この新感覚バトルが、まさに対戦格闘ゲームの未来形!
システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。
※対戦システム拡張ボードはMV-1B(日本国内仕様)基板にのみ対応
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
©SNK 1996
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。

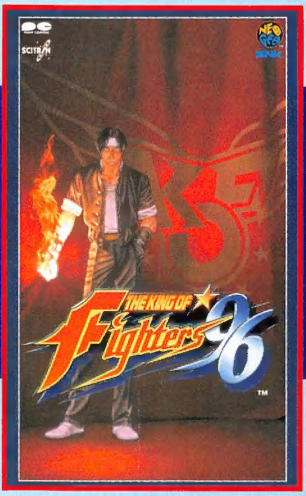
PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON VIDEO & LD

SNK



VIDEO & LD 10.18 ON SALE

THE KING OF Fighters '96 TM

ネオジオゲーム攻略では右にでるものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による強力プレイ。華麗なる連続技、対戦、対CPU戦を完全攻略。またゲームオリジナル声優によるオフショットドラマは必聴！

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎戦士ゆーち、風のFLN
声の出演：野中正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、曽木亜古弥
音楽：新世界楽曲雑技団

VIDEO：PCVP-00616 ¥4,800(税込)
LP：PCLP-11970 ¥4,800(税込)







© SNK 1996

<プロローグ>オープニング~タイトル~基本操作 ゲームシステム（前作との相違点）<ザ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム>主人公チーム（草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎）餓狼伝説チーム（テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ）新・龍虎の拳チーム（リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキ）新・怒チーム（ラルフ、レオナ、クラーク）サイコソルジャーチーム（麻宮アテナ、椎拳崇、鎮元斎）キムチーム、（キム・カッファン、チャン・コーハン、チョイ・ボンゲ）新・女性格闘家チーム（藤堂香澄、不知火 舞、キング）ボスチーム（ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザー、Mr．ビッグ）<オロチを護る者,そして運命に従う者>CPU攻略~エンディング<おまけ>スタッフクレジット

特典：8P解説書

SCITRON LABEL 1500 SERIES

プリクラ プリンセスクララ 大作戦 TM

CD 11.21 発売予定

あの豪血寺シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場 オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キララたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤！

初回特典：CDケースサイズステッカー

ATLUS

<収録曲>オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクション

CD：PCCB-00227 ¥1,500(税込)

サイトロン レーベル ファンタスティックキャラクターシリーズ 第3弾

サターン、プレイステーションのそれぞれオープニング＋エンディングがフルサイズで新録音、そして選りすぐりの代表曲に新たに歌詞を加えて制作されたヴォーカルアレンジ曲、そして並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲と、「音楽に究めた」全曲完全フルアレンジの本格派スーパーコンピレーションが完成！

Fantastic Character Series

Eternal Melody
エターナルメロディ

初回特典：スーパーピクチャーCD 12Pオールカラーブックレット

MEDIAWORKS

CD 10.18 ON SALE

CD: PCCB-00229 ¥2,500(税込)

サイトロンレーベル ラジオレギュラー番組 遂にスタート！！

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク待望のラジオ番組が放送決定!
ゲームミュージックをたくさん流す音楽コーナーと様々なゲームストーリーを
マンスリーでドラマ化するインタラクティブラジオドラマで構成された30分番組。
そのほかゲームメーカーサウンドチームや、声優、アイドル等々多彩なゲスト参加予定。ご期待下さい。

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時：TBSラジオ(954khz) 毎週日曜日深夜25：00~25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
第1回放送：10月13日

○10月のラジオドラマタイトル：「THE KING OF FIGHTERS '96」 オリジナル声優が多数出演します。
○インタラクティブラジオドラマとは？
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2つありリスナーがハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選ぶ。希望の声の多かった方を放送します。ただし放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

「THE KING OF FIGHTERS '96」ドラマCD11月7日発売!

SCITRON LABEL INTERNET情報!!



サイトロンから
ついにインターネットにて
ホームページ開始！！
随時新情報を
掲載する予定です。

http://www.scitron.co.jp/

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 11月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

※新作モード情報、もう一度愛して♥、巻頭特集、声優連載コラムは、今号都合によりお休みいたします。

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ©SNK 1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

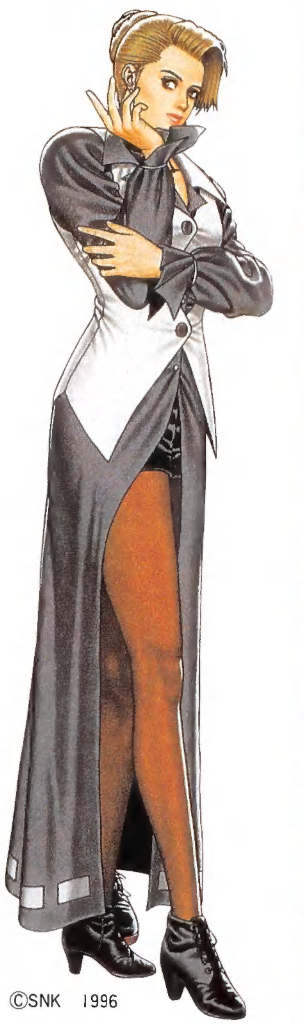
ネオジオキャラ声優インタビュー

辻裕子（つじひろこ）

声優の仕事は小学校からの夢！今の生活はとても充実!!



K・O・F'96の発表と同時に、人気爆発のマチュア&バイスの元秘書コンビ。
今回の声優インタビューは、そのマチュアを演じている辻裕子さんにお話を聞かせてもらった。
機械いじりや、霊を探す!! など変わった趣味を持つ彼女。とっても面白い話が聞けそうな予感…。



プロフィール

誕生日：1974年9月1日
出身地：大阪府
血液型：A型
サイズ：身長／163cm体重／43kg（スリーサイズはヒ・ミ・ツです♡）
趣味：映画鑑賞（洋画）、演劇、機械いじり、霊を探す、旅行、漫画を描く、英会話、手話
好きな映画：ツインピークス
好きな本：ジーキル博士とハイド氏
尊敬する人：両親
声優歴：1年
出演作品：覚之進（かくのしん）（CDドラマ　サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）ロサ（風雲スーパータッグバトル）マチュア（K・O・F'96）

少年のようなロサと色っぽいマチュアどちらも気に入ってます！

――まずはこれまでの経歴、ゲームの声優をはじめたきっかけを教えてください。

「小学生のころから画面に合わせて声を出す仕事（つまり声優ですね）にすごく憧れていたんです。

まず最初にそれがあって、現在所属しているTTB（大阪テレビタレントビューロー）の養成所、TTCで1年間勉強して、現在SNKさんのお仕事中心にやらせていただいてます」

――SNKでの一番最初のお仕事は、どんな役だったんでしょうか？

「ゲームの声優ではなく『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』のCDドラマが最初でした。覚之進という男の子の役でしたね。私は声が少年っぽいのでこういう役が多いんですよ（笑）。

そのあとは、『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』のビクトリア、『風雲スーパータッグバトル』のロサ、『K・O・F'96』のマチュア役を担当しました」

――印象に残っている役は誰ですか？

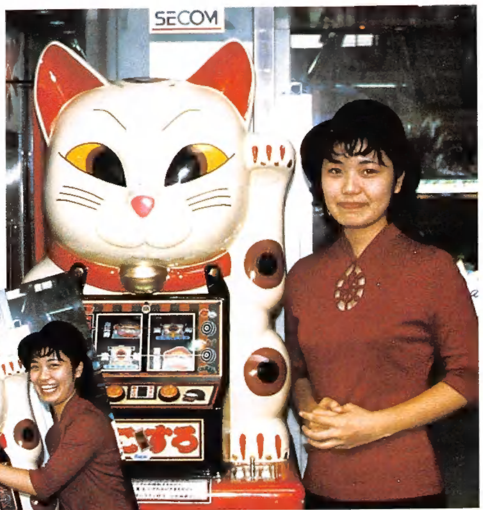
「やっぱり、ロサとマチュアですね。

ロサの声のイメージは、男の子っぽい感じだったので、自分の得意分野（!?）ということもあってすごくやりやすかったです。

逆にマチュアの方は、自分より年齢が上のお姉様役だったので、いつもと違う自分が出せて、演じていてとても楽しかったですね。



マチュアと同じポーズでにっこり!!





恒例のねこすろ写真。ちょっと緊張…と、見せかけておちゃめな辻さん！

いつかはマチュアで連戦連勝！ゲームが上手くなりたい!!

―気に入っているセリフなどはありますか？

「マチュアの〝気持ちいいでしょ♡〟と〝殺してあげる〟この2つが好きです。

この系統のセリフが好きです。ちょっと危ないかもしれないですね（笑）」

―アフレコを終えた時はどんな感じでしたか？

「疲れたような、楽しかったような色々な感情が混ざったような複雑な気分でした。

ちょっと分かりにくいですがそんな感じです（笑）」

―ところで自分の声は、実際にゲームをやって聞いてみましたか？

「マチュアを使って連戦連勝…といきたかったんですが、うまく動いてくれないんです(泣)。はっきりいって全然ダメでした…。

友達にゲームの得意な人がいるので、最近は見ている方が楽しいです。上手な人のプレイを見ていると格闘ゲームって面白いですよね（笑）。

でも、いつかは腕を上げて、華麗にマチュアを動かしてあげたいです」

機械いじりと霊を探すのが趣味!? 両極端なワ・タ・シ!?

―趣味にかなり珍しいものがありますが…。

「機械いじりと、霊を探すですね（笑）。

私はお芝居をやっているんですが、照明の係になったのが機械いじりをするようになったきっかけですね。

それから電化製品に興味を持つようになって、家にあるビデオデッキなどを見ると、無性に開けてみたくなるんですよ。

危険なので、本当は開けちゃダメなんですけどね。我慢できないんです（笑）。

偶然なんですけど、マチュアと同じ趣味なんですよね。プロフィールを見てビックリしました」

―霊を探すという方は…。

「お化けとかは、大好きなんです。スタジオとかに入ると見えちゃうんですよ。

一番強烈だったのは横浜に旅行にいった時ですね。15人くらいの霊が寄りかかってきたことがあるんですよ。

なにか重いなぁ…と思っていたら、家まで連れて帰ってきちゃったんです。嫌いじゃないんで、怖くはないんですけどね」

―こ、怖いですよ…充分に(苦笑)。その他では、英語がお好きなんですね。

「まだまだペラペラとまではいきませんが、英会話を習っているんです。

私は洋画が好きで、よく観にいくんですが、観ている時に字幕なしで内容が分かったらカッコイイじゃないですか。

マーク先生！デビット先生！（英会話学校の先生）これからもよろしくお願いしま～す（笑）」

―最近観た映画や、これから観たい映画はありますか？

「この間、『ビューティフルガールズ』の試写会にいってきました。女の子版の『スタンド・バイ・ミー』のような感じですごく暖かいお話でした。

今、一番観たいのは『ザ・ロック』！これは絶対観にいきたいんです!! アクション物はスカッ！としていいですよね。

でも、私は1人では観にいけない人なので、早く友達を誘わなきゃ（笑）」



マチュアを使い奮闘するも、残念ながら敗北…

ゲームの声はすごく楽しい！今度は可愛い女の子役をやってみたい!!

―今後の目標、予定などありましたらお願いします。

「10月の29～31日に大阪の森ノ宮プラネットステーションで『ジャングルジャンクション』という演劇に出演します(問い合わせ先は欄外です)。

私は、銃を片手に活躍する女刑事を演じています。

内容は、ハードボイルドにアクションにロマンチックに…ごちゃまぜのお話です(笑)。

興味のある方は観にきてくださいね！

―では、最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。

「これからも、もっともっと色々なゲームキャラクターの声を演じてみたいです。

今度は、可愛らしい女の子の役にも挑戦してみたいですね（無理かなぁ…）。

今後も、チャンスがあれば色々なことにチャレンジしていきますので、応援してくださ～い!!」

HIROKOの諸国漫遊記



イギリスにて、アガサ・クリスティさん（臘人形です）と記念写真

―旅行もお好きなんですよね。今まで旅行した場所で、印象に残っている出来事などありますか？

「5月に友達とイギリスにいってきました。

まわりの人は英語をしゃべっているので、もうウキウキでした(当たり前か…)。

何人かの友人と観光バスのところで待ち合わせをしていたので、友達がバスのおじさんに『何分後に出発したい』というようなことを説明したんです。でも、相手はクスクス笑ってばかりで全然通じないんですよ。

そこで私がしゃしゃり出てですね、ペラペラッと説明したら通じたんですよ！

それがスッゴク嬉しくて、日本に帰ってきた時にみんなにいいふらしたんです(笑)。

中学生の時にいったタイも印象に残ってますね。

私はスポーツは苦手なんですが、水泳だけは自信があるんです。海にいったら沖のブイまでは泳がないと気がすまないんですよ(笑)。

タイでもブイまで泳ぐぞ！と、泳ぎはじめたんですが、どこまでいってもブイが見えないんです。まわりの人達も私の近くで騒いでいるし、これは戻った方がいいかな…と思ったんですが戻れないんですよ。ここで初めて溺れていることに気づいたんです。

頭の中に日本の新聞の見出しが浮かんできましたねぇ。〝日本人、タイで悲劇の水死〟という文字がグルグルとまわりました(苦笑)。

必死で戻ろうと思うんですがなかなか進まないし、救助隊らしき人たちも出てくるし、結局潜水をして浜辺へ戻りました（笑）。戻ったらスッゴイ怒られて、何をいっているのか分からなかったですけれど…。

あとで聞いたら、タイのブイはビーチから見て左右に設置してあるそうで…。見えないわけですよね(笑)。

救助隊のみなさま大変ご迷惑をおかけしました。でも自力で帰ってきたので溺れてない！のかなぁ…」

※演劇の問い合わせ先　OFFICE turkey（オフィスターキー）
☎06－781－6470



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

©SNK 1996

全27キャラによる対CPU戦徹底攻略!!
チームで、エディットで、オールクリアを目指せ!



「私の名は神楽ちづる・・・。護りし者・・・。」

SNK	格闘アクション	362M
MVS 発売中 ¥118,000	カセット 発売中 ¥32,000	CD 10月25日発売 ¥8,800

システム解析／ジェイケイ

'96ちょっと「お得情報」

KOFといえばシステムに関するいろいろな秘密。そんなわけで、対CPU戦攻略に入る前に、割と面白いシステム関係のお得情報をちょっと紹介してみよう!!

ついに出た!! 暴れようが暴れまいが投げるよ～ん理論!?

前号の『先行入力ボタン押しっ放し』による、必殺技コマンドの成立持続時間は、必殺技によって変化するのだが、超必殺技の投げ技は異常なほど長めに設定されている。

この事実と、前号で少し触れた「技の硬直中にボタンを先行入力すれば、そのあとの投げが失敗しても通常技が暴発しない」というテクニックを組み合わせると、かなりスゴイことが可能になるのだ。

まず、相手に攻撃（おもに弱攻撃）をガードさせ、超必殺の投げ技のコマンドを入力しつつ、早め（大体、弱攻撃を遅めにキャンセルするタイミング）にボタンを押し、そのまま押しっ放しにしてみよう。前号の『暴れると投げられる理論』により、暴れる相手は問答無用でゲットするぞ。

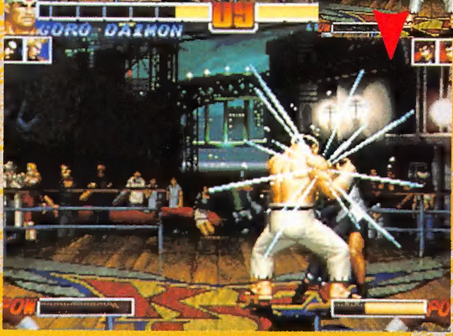
しかも、相手がガードし続けても通常技は暴発しないうえ、超必殺技の投げ技は成立し続けている、ということは、相手のガードポーズの持続時間が切れた瞬間にゲットできるのだ。これってもしや…!?



弱攻撃などをガードさせてる間にコマンド…



この間、ガードしていれば通常は投げられないはずが…



投げられない時間が終わったとたんにゲット

謎のバックダッシュ!? 前向きのまま後ろに走っちゃうよ～ん理論

'96のバックステップは後ろに少し跳ねるタイプのものだが、実は後ろに走り続ける方法があることが発覚!!

まず、ダッシュのコマンドを入力し、すぐにレバーを後ろジャンプ方向に入力。その後、すばやくレバーを前or↘に入れ続ける。コマンドでいえば、素早く→→↖↘or→。

成功すれば、ダッシュの格好で、なおかつバックステップの速度で後ろに走るハズだ! 全然理論じゃないうえ、だから何だ? といわれると困るが、とにかく笑えるので一度試してみてはいかが?



前向きに下がっていく皇帝…もちろんほかのキャラでも可能だ



ダッシュのコマンド+↖↘と素早く入力…

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

追加ストーリー公開!!オロチ一族とは…!?

'96のストーリーで重要な意味を持つ「オロチ一族」。過去に血の契約を結んだ八神庵をはじめ、秘書2人、最終ボスのゲーニッツなど、今作ではオロチと何らかの関係を持つキャラが結構いる。

ここで紹介する追加ストーリーを読めば、KOFのストーリーが今まで以上に深く理解できるようになることうけあい。はたしてオロチとは一体何者なのか!?

神楽ちづる

草薙家が守護する「草薙の拳」、八神家が守護する「八尺瓊勾玉」、そして三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するのが、神楽家の末裔である神楽ちづるであった。

本名は八咫ちづる。八咫の一族は、オロチの暗黒エネルギーの封印を守る家柄であり、本来の名字が表に表れないようにとの配慮によって、神楽姓を名乗っている。

神楽家は代々双子が生まれる家系であり、その双子により封印を護っているが、ゲーニッツにより、ちづるの姉が殺害され、暗黒エネルギーを押さえ切れなくなったことで、オロチの封印は解かれた。

彼女は再び動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らに太刀打ちできる人間を探すため、今回の「K・O・F」を開催し、最終戦の前に現れて腕試しを要求するのであった。

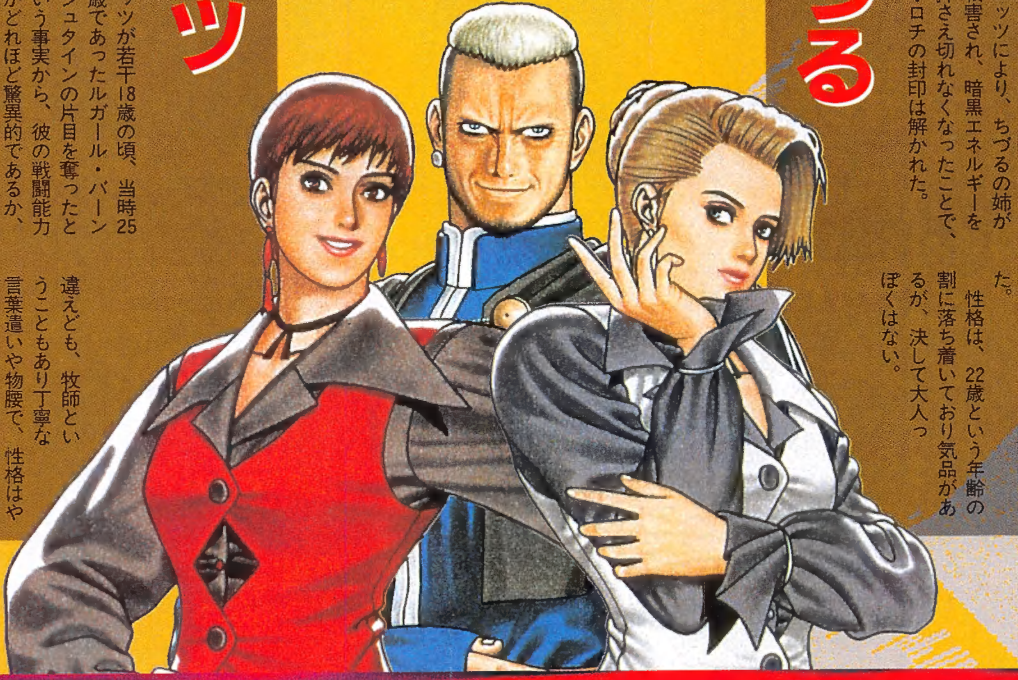
性格は、22歳という年齢の割に落ち着いており気品があるが、決して大人っぽくはない。

ゲーニッツ

バイスやマチュアに代表されるオロチ八傑集の中でも特に実力を持った4名を「四天王」と称しており、彼はそのオロチ八傑集四天王の内の一人である。

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名を持つ彼は、風を意のままに操るという特殊能力を持つ。かつて、ゲーニッツが若干18歳の頃、当時25歳であったルガール・バーンシュタインの片目を奪ったという事実から、彼の戦闘能力がどれほど驚異的であるか、想像に難くない。

彼は牧師の姿をしているがキリスト教などの信仰ではなく、オロチの神を崇拝する者である。また崇拝する対象は違えども、牧師ということもあり丁寧な言葉遣いや物腰で、性格はやや気取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍だが、それも己の信念（＝オロチの長の意思）を貫き通すためゆえである。



オロチ八傑集

(ゲーニッツ、マチュア、バイス)

神話の時代にスサノオノミコトが制したといわれるヤマタノオロチだが、実は歴史上で怪物といわれているヤマタノオロチとは暗黒の力を支配し、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中で、選りすぐりの実力を持つ8名の戦士「オロチ八傑集」を称した言葉であった。

その「岩を砕き、肉を裂く」ほどの恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを八つの頭を持つ大蛇、すなわち「ヤマタノオロチ」と呼び、恐れたのであった。

なおマチュアやバイスに代表される現在のオロチ八傑集は、その末裔にあたる。またオロチ八傑集の上には、オロチ一族を束ねる長がいるようだが、それが何者なのか、また何を企んでいるのかは、今は謎のベールに包まれている。

以前、マチュアとバイスがルガールの秘書をしていたのも、オロチ一族の暗黒エネルギーを奪ったルガールの監視を行うためであり、彼女らは今回もオロチ一族の長より八神庵の監視の意味も込めて、神庵のパートナーとして、チームを組むよう指示されて行動したのであった。

レオナ

驚くべきことに8年前の一家惨殺事件は、ゲーニッツに眠れる力を呼び起こされ暴走した力を制御できずにいた、オロチ一族の血を引くレオナ自身の手によって引き起こされたものだった。

この事実はハイデルンはおろか、彼女自身でさえ知るよしもなかったが、事件後ハイデルンに保護され、戦士として育て上げられた彼女が、再び「K・O・F」という表舞台にて、ゲーニッツと対峙することになったのだ。そしてあろうことかゲーニッツは、忌まわしきその事実を彼女に告白する。

戦士とはいえ、18歳の少女であるレオナにとって耐え難い事実であったのはいうまでもない。

彼女に刻まれた恐るべき記憶。体に眠るオロチ一族の血。それに抗う心の葛藤。レオナの闘いはこれから始まる…。

威力の高い技で一気に倒しにいけ!!



草薙(くさなぎ)　京(きょう)

攻略／修羅騎士　鷹

基本戦法

●基本戦法A→近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾五式・毒咬みパターン。至近距離で「くらえ〜!」をガードさせ、すぐに近距離立ち強パンチキャンセル「くらえ〜!」をひたすら繰り返す戦法。途中で相手は気絶するので、あとは好きなように。

●基本戦法B→待ちパターン。おもに相手の技を誘ったり、空振ったところに連続技を叩き込んでいくものだ。使用する連続技は、近距離立ち強パンチ→毒咬み＋αが理想。

●基本戦法C→画面端で後ろジャンプ強パンチor空中ふっ飛ばしパターン。名の通り、画面端で後ろジャンプをして、ひたすら技を出すパターンなのだ。





近距離立ち強パンチ。相手の反撃より早く出るのでヒットすることが多い

とにかく、至近距離で「くらえ〜」をガードさせよう



これの繰り返しで、気絶を狙おう



ムササビの舞を待ち、反撃。龍炎舞ガード後も反撃できる

キャラ別攻略

基本戦法A（近距離立ち強パンチ→キャンセル毒咬みパターン）が有効なのは、京、ジョー、チャン、マチュア、バイスの5キャラ。京は立ち強パンチを鬼焼きで返してくることがあるがダメージはそんなに高くないのでビビらずに押し切ろう。チャンには単発で毒咬みを出すといい。毒咬みガード後に立ちorしゃがみ強キックを出すので、ガード後に毒咬みを出せば、あとは繰り返しでOK。香澄には荒咬み→九傷（ボディがお留守だぜ!）を繰り返すだけ。当て身されてもめげるな。

基本戦法B（待ちパターン）が効くのは全部で15キャラ。

紅丸には画面端で遠立ち強キックの先端を当てるように。相手がしゃがみ強キックを出しても勝てる。間合いがずれ、技の出かかりを雷靭拳で止められても毒咬みで反撃できる。テリーと庵はよくパワーをためるので、すぐにジャンプ攻撃から連続技を狙おう。アンディには琴月　陽をガードさせて空破弾を誘い、前転で抜け硬直中に連続技を決めろ。

リョウは近づいてきたらしゃがみ弱パンチを振ってみよう。弱飛燕疾風脚を出すことが多いので、空振りに反撃。ロバートは遠距離で立ち弱パンチを振っていると強龍撃拳を撃つことがあるので終り際に毒咬みか琴月　陽をブチ込もう。ユリには琴月　陽をガードさせると前転するので、引きつけて鬼焼きや近距離立ち強パンチから連続技を狙え。



射程距離に入ったら、連発しよう

BIGは空中ふっ飛ばし攻撃（大ジャンプ）をガードさせ、後退するとクロスダイビングなどで突進してくることがあるので、ガード後に反撃。

レオナ、舞、ギースに対しては画面端で待ち、それぞれXキャリバー、ムササビの舞、ダブル烈風拳をガード後に反撃。キングには、連発するサプライズローズに合わせて空中ふっ飛ばし攻撃（頂点〜下降中）を当ててカウンターを取り、空中ふっ飛ばし攻撃などで追い討ちしよう。

アテナ、キム、チョイに対しては画面端で後ろジャンプを続け、それぞれサイコソード、飛燕斬、竜巻疾風斬を誘う。うまく空中ガードしたら着地後に連続技を決めよう。



弐百拾二式・琴月　陽をガードさせれば…



手堅く転がってくるので、反撃だ！

基本戦法C（ジャンプ攻撃パターン）は、大門、ラルフ、クラウザーに有効。使う技は、大門→後ろジャンプ強キック、ラルフ→後ろジャンプ強パンチ、クラウザー→垂直小ジャンプ早め空中ふっ飛ばし攻撃。

その他のキャラの対処法は、クラークは小ジャンプ強パンチ→垂直小ジャンプ強キックを空振りしないよう繰り返す。チンはしゃがみ弱技を振るとよく跳び込んでくるので、弱鬼焼きで迎撃。ケンスウは立ち強キックなどをガードさせると、①その場or超球弾を放ってから跳び込む。②ダッシュから龍顎砕or龍連牙・天龍。行動に応じて反撃しよう。

この後は、着地してから連続技を叩き込もう



対ボス攻略

神楽ちづる

「ボディ…があめぇーぜ！」を近距離でガードさせると立ち強キック（とんがった前蹴り）を出すので、すぐに鵺摘みを出し、外式・龍射りで燃やしてやろう。以降繰り返し。





食い込む感じで出してみよう。すると…

立ち強キックを出してくるので、すぐ鵺摘み。弱鬼焼きでも可能だ

ゲーニッツ

うまくいけば「そこですか？」を誘えるので、ダッシュ→前転で抜けて反撃だ

ちづるとは反対で、できる限り先端を当てるようにしよう

全キャラ共通のパターンは、相手が近づいてきたら中or大ジャンプで跳び、強パンチ等をガードさせる。着地後しゃがみ強キック（下段技）を出せば勝手に食らってダウンをするので、以降繰り返し。

速く倒したいなら、しゃがみ弱キック→近立ち強パンチ→キャンセル毒咬み＋α。

京固有のパターンは、荒咬みの先端をガードさせ、「そこですか」を誘う。ガードさせたらすぐにダッシュ＆前転で竜巻を抜けて連続技を叩き込んでいこう。





技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→または←＋C
一刹背負い投げ	→または←＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
R.E.D.KicK	←↓↙＋BorD
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←＋BorD
七拾五式　改	↓↘→＋B・BorD・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋A
百弐拾八式・九傷	荒咬み動作中↓↘→＋AorC
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷[redacted]作中AorC ・荒咬み動作中→↘↓↙←＋AorC
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中BorD ・荒咬み→八錆動作中BorD
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆動作中AorC
百拾五式・毒咬み	↓↘→＋C
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中→↘↓↙←＋AorC
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中→＋AorC
九百拾式・鵺摘み	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC

●お得情報

R.E.D.Kickって正式名称は七百七式独楽屠り（こまほふり）なのね。

次は10月号の連続技の補足。しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル…と書いたけど、近距離立ち弱キック→しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチでもつながるのだ。

※このページ以降のボスキャラ技名は、正式名称ではなく、読み仮名で表記している場合があります。



足元の食らい判定がなくなり、相手の足払いに打ち勝てる



間合いの広いレコダーでつかむ。追い討ちはCPU専用技らしい



ノコノコ歩いてくるおバカなCPUを



長〜い足を有効活用すべし!!

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

攻略／モリスケ

こちらから間合いを詰めて再び蹴りを出してもいいが、相手が近づいてくるのを待ってから立ち強キックを出した方が間合いの調整がしやすい。安全にいくなら相手が接近するまで待ってから蹴りを出そう。4〜5発決まればまず間違いなく気絶するので、連続技を決めれば勝利は目前だ。

基本パターン②は、相手が歩いて接近してきた所を紅丸コレダーで吸い込むもの。意外と間合いが広めなので比較的簡単に吸い込める。投げた後は相手との間合いが離れないので、起き上がりに強真空片手駒を重ねて体力をけずっておこう。同時に間合いも離れるのでいい感じだ。

基本戦法

基本パターン①は、リーチのある立ち強キックの先端を当てるように出していくもの。立ち強キックは足払いを潰す効果があるので、CPUの出した技はほとんど潰せるぞ。

蹴り終わった後に少し前進するので、跳び込まれた時に自動的に下をくぐっていることも多い。そんな時は裏から連続技を叩き込んでやろう。

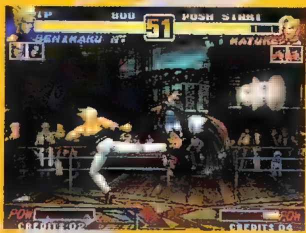
立ち強キックを決めた後は

キャラ別攻略

基本パターン①が通じるキャラは、餓狼チーム、怒チームの3人全員、主人公チーム、キム、チャン、マチュア、ロバート、ユリ、庵、ギース、ケンスウ、ビッグ、アテナとかなり多い。この中にパターンが通じにくいキャラがいるので、補足を書いておこう。

大門は時折攻撃避けで立ち強キックをかわしつつ天地返しを狙ってくるので、立ち強キックは食い込ませないような間合いで出そう。

マチュアにはギリギリ届かないぐらいの間合いで立ち強キックを出そう。デスペアーの出はじめを潰せるぞ。



出す間合いが通常と違うので注意

基本パターン②を使うのは、香澄、クラウザーの2キャラに対してのみ。基本戦法で説明した通りに闘えばなんなく勝てるはずだ。

ここまでに出ていないキャラには基本パターンが通じないので、キャラ別に紹介する。

舞はこちらから手を出さずに待ってみよう。ムササビの舞や挑発、気合いためをしてくるので連続技を決めるチャンスだ。サンキュ〜!!

キングに立ち強キックを出すとベノムストライクで返してくるので、手を出さずに待ってみる。すると、サプライズローズを連発してくるので、空中ふっ飛ばし攻撃で落としてやろう。カウンターを取れるので、もう一発空中ふっ飛ばしを決めることができるぞ。

チョイには画面端で後ろジャンプを繰り返すと竜巻疾風斬や疾走飛翔斬を出してくるので、空中ガードした後に連続技を決めよう。

リョウは近づいてきた時にしゃがみ強パンチを空振ると弱飛燕疾風脚を誘えるので、すぐ反応して連続技を決める。



ガードは立ちで。連続技で反撃できるぞ



このぐらいの間合いで立ち弱キック（単発）を出し、柳燐蓬莱を誘おう



↘入れっ放し。必殺技を空中ガードしたら



着地後、近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技を決めろー

バイスはひたすら小ジャンプで跳び込んで連続技を狙うだけで勝てるぞ。

チンには立ち強キックではなく立ち弱キックを使う。届かない距離で空振ると弱柳燐蓬莱を誘えるので、ガード後に連続技だ。寝た時は接近して紅丸コレダーが入るぞ。

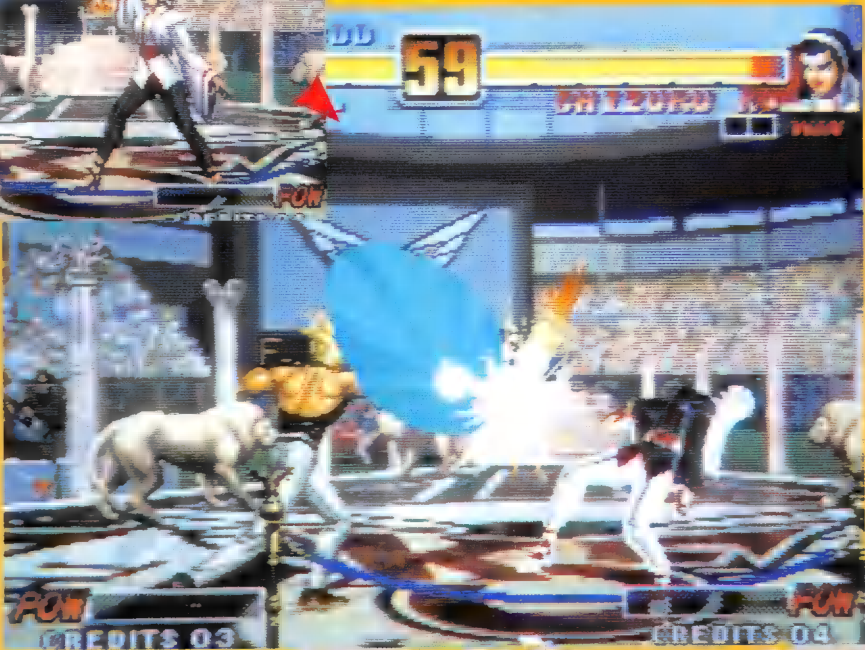
対ボス攻略

神楽ちづる

神楽ちづる戦はメチャクチャ楽チン。試合開始直後ほどの間合いで立ち弱パンチを空振りすると跳び込みや玉響の瑟音を誘えるのだが、続けて強雷靭拳を出すことですべて潰すことができるのだ。繰り返しても気絶させることはできないが、雷靭拳は攻撃力が意外と高いのですぐKOすることができる。



間合い重要。開始直後を目安に調節しよう



ちゃんとやれば、ほぼ確実にヒットするはずだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
キャッチアンドシュート	→または←+C
フロントスープレックス	→または←+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
真空片手駒	→↘↓↙←+BorD
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	・居合い蹴りヒット中↓↑+BorD ・←↓↙+BorD
紅丸コレダー	接近して←↙↓↘→+C
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC

ゲーニッツ

ちょっとでもミスると危険なので慎重にいこう。試合開始直後は後転で間合いを離す。竜巻を出していたら、こちらからは攻めずに様子をみよう。すると、モリモリ気力をため始めるので、挑発してゲージを減らそう。こちらに歩いてきたら、中ジャンプ弱キックで跳び込もう。うまくガードさせたら、しゃがみ弱キックから立ち弱キックにつなぎ、キャンセル紅丸コレダーを狙う。投げが決まったら起き上がりに再び跳び込み、同様の連続技を狙おう。これを繰り返せばOKだ。しゃがみ弱キックをガードされた時は、再び跳び込むか一度間合いを離すといいぞ。



一連の行動が終了したら…



起き上がりに跳び込んで繰り返し。ちょっと後ろに下がって前方小ジャンプするといいぞ



待ち投げでドッカ〜ン!!

大門五郎（だいもんごろう）

攻略／ジェイケイ

基本戦法

大門の対CPU戦は、以下のパターンが基本となる。

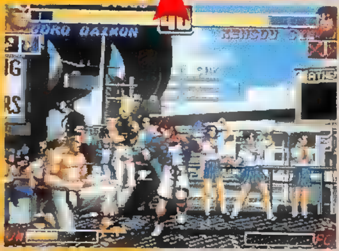
●待ち投げパターン

ガードを固めて待ち、近づいてきたところを天地返しで投げるというパターン。

コツは間合いを広めに取って待つこと。遠くからノコノコと歩いてくる相手の方が投げやすいのだ。投げたあとは近づかずにパワーをためよう。MAXなら天地返しの代わりに地獄極楽落としを狙えるぞ。



天地返しがバッチリ決まるぞ。慣れれば結構カンタン



この程度の間合いで入力を開始すれば…

●空中ふっ飛ばしパターン

小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込みまくるパターン。ひたすら跳んでいればそのうちヒットするぞ。



こんな感じで先端を当てると、相手によっては全然ガードしない

出すタイミングは早めだが、ジャンプ直後ではなく、少しだけ遅らせて出すように。ジャンプ方向は垂直と斜めを使い分け、攻撃範囲の先端を当てるようにしていくべし。

ヒットしたあとは、起き上がりに空中ふっ飛ばし攻撃の先端を重ねていこう。

●頭突きパターン

相手の動きに合わせて、しゃがみ強パンチ（頭突き）を当てていくパターン。

始まったらひとまずしゃがみガードして待つ。そして相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで頭突きを出そう。



要するに、相手を見ながら頭突きを出していればいいのだ

跳び込まれても頭突きでOK。対空になるぞ。そのうち相手は気絶するので、連続技（ジャンプ強キック→キャンセル近距離立ち強キック→近距離天地返し）でとどめをさそう。

キャラ別攻略

待ち投げパターンは、京、紅丸、東、拳崇、舞に有効。

対京戦では、近めで食らえ〜をガードしたあと天地返しが入ることを覚えておこう。

舞に対しては画面端まで後退して待つ。ムササビの舞や必殺忍蜂は、ガード後に近距離立ち強キック→キャンセル天地返しが入るぞ。また、通常技での跳び込みはガード後に天地返しが決まりやすい。

頭突きパターンが通用するのは、庵、マチュア、アンディ、リョウ、ユリ、ラルフ。

庵がパワーをためはじめたら、すぐにダッシュ〜大ジャンプから連続技を決めよう。

マチュアには対空頭突きを潰されるので、手堅くいくならガード。ラルフも跳び込みが強い。遠距離立ち強キックで迎撃するかガードだ。ユリへの対空頭突きは、少し遅めのタイミングで出すこと。

空中ふっ飛ばしパターンで倒せるのは、バイス、鎮元斎、ロバート、チョイ、クラーク、ギース、クラウザーだ。

ロバート、チョイボン、クラウザーに対しては、空中ふっ飛ばし攻撃カウンターヒット→着地と同時の前ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていこう。



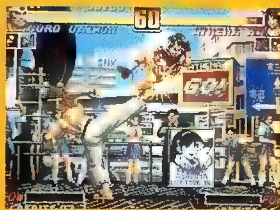
毎回出しておくのも手だが、カウンターに反応して決めるのが理想

残りのキャラはそれぞれ専用のパターンで倒すべし。

大門には、画面端で後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返すパターンが安全。

対テリー戦では、突進技を待ってガード後に天地返しで反撃、歩いてきたら頭突きだ。

アテナに対しては間合いを広めに取り、跳び込みを遠距離立ち強キックで迎撃しよう。



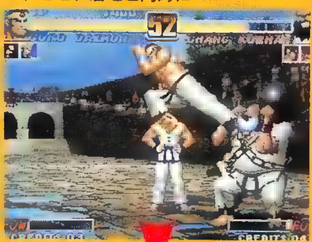
アテナの跳び込みは立ち強キックで。4〜5回落とせば気絶するはずだ

近づかれた時も、適当に遠距離立ち強キックを出すと、ジャンプ直後に当たりやすい。

レオナには、画面端でXキャリバー&グランドセイバーを待ち、前者には近距離立ち強キック→天地返しで、後者には直接天地返しで反撃。

対キムは、相手が近づいてきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃（早めに出す）で対空技を潰し、さらに昇りふっ飛ばし2ヒットを狙おう。

まずは前方ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に…



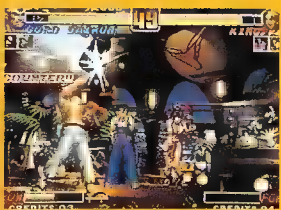


天地返し。早めに入力してボタンを押しっ放しにするといい

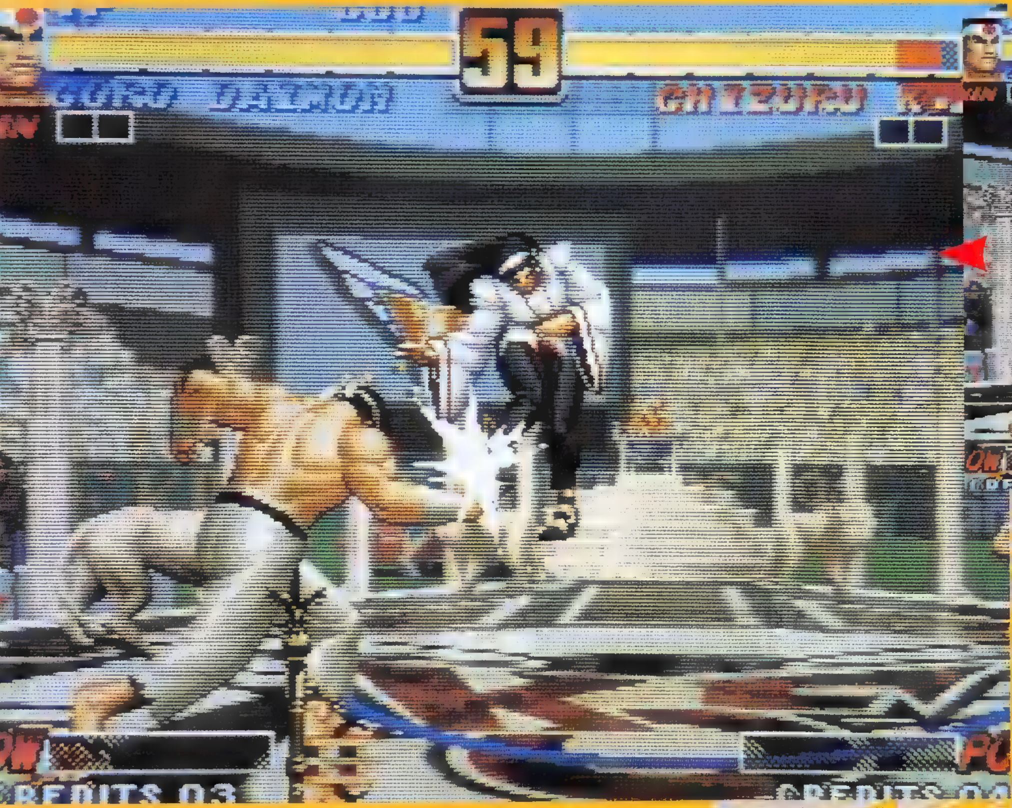
チャンには前ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に天地返し。最初は小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃〜前に歩いて昇り強キック。

香澄には昇り空中ふっ飛ばし攻撃（空振り）から着地天地返し。ビッグは頭突きで追い払いつつ突進技を待ち、ガード後に連続技。この2人を一度投げたら、起き上がりにしゃがみ弱キックを重ね、ワンテンポおいて天地返しを繰り返して倒してしまうといい。

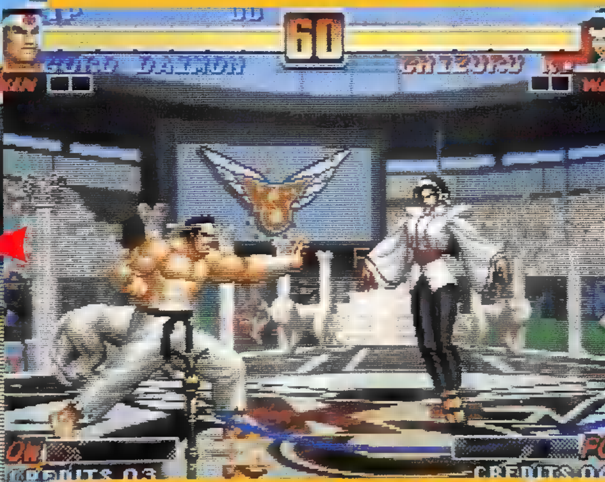
キングはサプライズローズを連発する。雲つかみ投げを早めに出して返していこう。



連発に的を絞り、一回ガードしたあと一瞬待ってから出すのが簡単



ふっ飛ばし攻撃で潰す。ボタンは連打でも全然OKだ。端に追い詰められたら待ち投げパターンを使おう



ここらへんで立ち弱パンチを振って、跳び込みや必殺技を誘い…

対ボス攻略

神楽ちづる

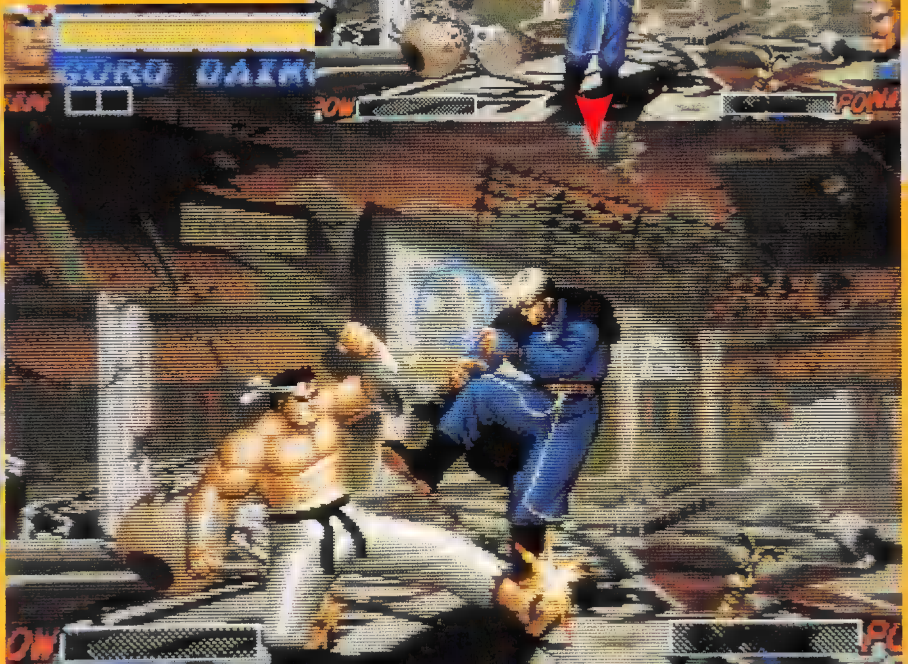
実は待ち投げパターンで勝てしまうのだが、一応他のパターンも紹介しよう。

やることは簡単。開始直後、もしくはやや近い間合いで遠距離立ち弱パンチを出し、間を置かずにふっ飛ばしを出すだけ。何かしらの行動を取ったところにヒットするぞ。あとはこれを繰り返せばOK。

ゲーニッツ



打点が高いと投げられてしまう。低めに当てるよう注意すること



このあと硬直が解け次第切り株返しを出そう（キャンセルではない）

奴が歩いてきたところに小ジャンプ弱パンチで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出そう。なぜか立ちガードして食らってくれるはず。すかさず切り株返しで追い討ちしてやろう。この時、ジャンプ弱パンチは低めの打点で当てて、あとのつなぎは間を置かずに出すのがコツだ。

これが決まったら、すぐにダッシュして起き上がりに中ジャンプ弱パンチで跳び込み、同じことを狙っていこう。

注意点は、遠距離での竜巻連発モードの最中に突っ込むのは無謀だということ。ここは挑発＆ガードに専念し、近づいてくるまで待とう。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
十字締め（近距離）	→または←＋C
つかみ叩きつけ（[illegible]距離）	→または←＋C
送り足払い	→または←＋D
●必殺技	
地雷震	→↓↘＋AorC
超受け身	↓↙←＋BorD
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋A
超大外刈り	←↙↓↘→＋B
切り株返し	←↙↓↘→＋C
天地返し	接近して→↘↓↙←→＋C
●超必殺技	
地獄極楽落とし	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋C

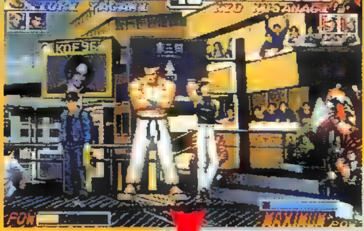


八神庵（やがみいおり）

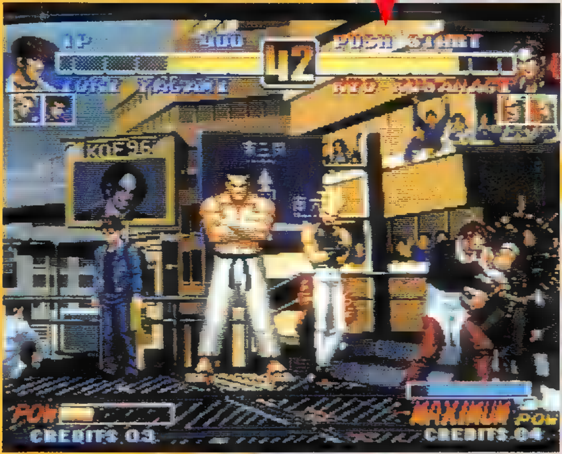
攻略／蒼炎闘士ゆーち

基本戦法

基本その壱～必殺技の百弐拾七式・葵花を当たろうがガードされようが関係なく、ただ連発してゴリ押しパターン。ダッシュからや、CPUが葵花の射程距離に入ったら出していこう。基本的には強弱関係なく、一回決まったら起き上がりにしゃがみ弱キックから葵花を出したり、わざと強葵花でめり込ませてCPUの反撃を屑風で取って連続技。



キャラの位置に関係なく、強葵花をCPUに深くガードさせ…



いっぱくおいて屑風だ！　死んどくか？

基本その弐～弐百拾弐式・琴月 陰で死んどけ！ 乱発パターン。

琴月 陰をとりあえず出して、CPUがガードしたら再び琴月や葵花（その壱）を出していこう死ね！ 琴月が当たったら、起き上がりに琴月や百八式・闇払いを重ねて、硬直が解けたら再び琴月で突っ込め！ 琴月をガードしたら必殺技で反撃するCPUもいるので、のちのち説明しようぞ死ね！

その弐補足～弐（葵）は琴月後に葵花。弐（琴）は琴月後に琴月 陰。無印はどちらでも可。

基本その参～遠距離立ち強キックで邪魔だ！散れパターン。

CPUが近寄ってきたら強キックの先端を当てる。数発当てると気絶するので、連続技で仕留めてやれ。画面中央、画面端どちらでも使えるぞ。



ひたすら琴月。邪魔する奴は死ね！



ボーっとしてると蹴り殺すぞオラッー もちろん先端がグッドだ

キャラ別攻略

対CPU戦、死ぬぞ壱だけで勝っていける。しかし後半強くなるCPUもいるのでそのへんをふまえて説明しよう。ヒーロー（主人公）チームはみんな死ぬぞ壱、弐（葵）。京は死ぬぞ弐（琴）、参。画面端で待ち、歩いてきたところや必殺技ガード後に屑風からの連続技で死ねる。大門は死ぬぞ弐（琴）との参も有効。琴月を攻撃避けで避けられても投げれるので問題ない。庵は画面端でしゃがみ待ち。葵花や鬼焼きを出してくるので、ガード後連続技で死ね！ マチュアは死ぬぞ壱、弐（葵）。起き上がりにしゃがみ弱キックをくらいやすいので連続技を狙え。バイスは跳び込み連続技や空中ふっとばし攻撃で死ねる。香澄は空中ふっとばし攻撃を当てず（通常ジャンプ）に跳び込み、着地で屑風～連続技っす！ 舞は死ぬぞ壱、弐（葵）。画面端でしゃがんで待ち、ムササビの舞や龍炎舞をガード後に立ち強パンチから連続技で泣かせ！ キングは待ってるとサプライズローズを連発する。空中ふっとばしか、鬼焼きで撃退！ レオナは死ぬぞ壱。また画面端でしゃがみ待ちしてグランドセイバーとXキャリバーに屑風を決めれ。ラルフ＆クラークは死ぬぞ参。壱、弐でも死ねる。テリーは死ぬぞ壱、参。アンディーは死ぬぞ弐の変形。琴月をガードすると必殺技で反撃してくるので、いっぱく置いて鬼焼きで撃退！ また空破弾を出してきやすいので、前転して裏から連続技で叫べU ジョーは死ぬぞ壱。後ろに下がりながら近寄ってきた所を屑風ってのも安定だ。リョウは死ぬぞ壱、弐（葵）。画面端でしゃがみ弱キックで牽制すると飛燕疾風脚（しゃがんでいると当たらない）を撃ってくるので、連続技で死ね！ ロバート＆ユリは死ぬぞ壱、参。サイコソルジャーチームは死ぬぞ壱、弐（葵・琴）共通。特にアテナと拳崇にはその参も有効。挑発にはダッシュ連続技だ。チンはちょっと間合いを離し、しゃがみ弱キックで牽制。跳び込み攻撃には鬼焼き、柳燐蓬莱は連続技で泣かせ！ キムは死ぬぞ弐（琴）で問題ない。チャンも死ぬぞ弐（葵）だ。チャンはふっとばし攻撃だけ。よく見て先端を当てにいこう。一応、弐（葵）でも死ねる！ ギースは画面端で待って烈風拳のガード後に反撃だ。クラウザーは死ぬぞ弐（葵）も効くが、画面端で垂直空中ふっ飛ばし攻撃を一回当てたら、起き上がりに小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を当てるのが安定。B・Gは死ぬぞ参。しゃがみ弱キックを牽制して必殺技を誘い、ガード後に連続技を決めるパターンも有効だ。



おろっ？　琴月の連発を避けられた



でも投げちゃうよん♡　邪魔だっ！



何してるの？　くぐって泣かすゾッ！



うるさい奴には頭突きでお仕置だ！

跳び込むとレッグトマホークがくる。早出しで押え込め！



対ボス攻略

神楽ちづる

ボスは前の基本戦法が泣け！　通じない。叫べ!!　そこで神楽ちづる、ゲーニッツそれぞれ簡単な専用パターンを死ね！　紹介していくぞっ死ね！

弱パンチで牽制して百式・鬼焼きで死ね！パターン。

ラウンド開始の間合いよりちょっと近い間合いで弱パンチを振る。するとちづるは天神の理、玉響の瑟音、跳び込み攻撃のいずれかで反撃してくるので、そこを鬼焼きで燃やしてやろうぞ死ね！





このくらいの間合いで立ち弱パンチを牽制すると、ちずるが反応してくるので…

鬼焼き一閃！　跳び込みでも必殺技でも何でもこんかい！　慣れれば簡単だよ

ゲーニッツ

百八式を撃って屑風でえっほっえっほっ泣け！パターン。

闇払いを撃つとゲーニッツは竜巻を残し裏に回る〝ひょうが〟、跳び込みのどちらかに反応する。〝ひょうが〟なら闇払いの硬直が解けた直後、跳び込みならゲーニッツが着地した時に屑風で掴もう。その後は連続技で死ねってな感じ。例の連続技も決めてギャラリーウケを狙おうぞっ死ね！



とりあえず「どうした～？」を撃つと、ありゃ？　消えちゃった…



じゃあ屑風でつかんで連続技ですね！　本当にどうしちゃったの君？

技コマンド表

●投げ技	
逆剝ぎ	→または←+C
逆逆剝ぎ	→または←+D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC(3回連続入力)
屑風	接近して←↘↓↙→+C
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+AorC

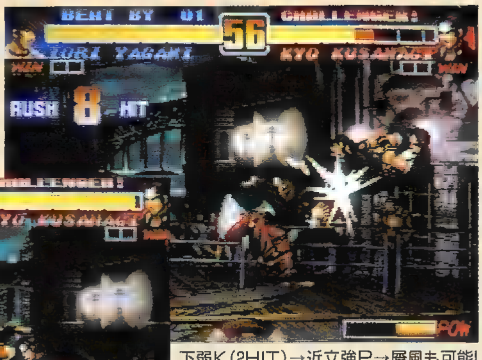
●お得情報

ここでは俺のお徳情報を紹介するぞぉぉっ死ね！

泣け情報～体力ゲージが赤くない時（パワーゲージMAXも不可）に一部の通常技に超必殺技をキャンセルすると、普通は単発でヒットする技が多段ヒットになる。連続技に使うとしゃがみ弱キックが2ヒット（2セット）するので、しゃがみ弱パンチにつないで、キャンセル葵花で8段が完成おぉ！　ふっ飛ばし攻撃も同じ要領で1回で3発出すことができ、2セットガードさせキャンセル葵花で簡単にガードクラッシュを狙えるぞ。

叫べ情報～屑風のあとダッシュ強パンチキャンセル屑風の連続技があるが、実はキャラによってはダッシュせず、歩いてからも入ってしまうのだ。ヒィ～！　京相手など簡単なので、修羅騎士…いやいや、自分の宿敵に決めてやろうぞ。フッフッフッ死ね！

死ね情報～実はこのゲームにはバックダッシュが存在するのだ。くわしくはP6参照。



下弱K(2HIT)→近立強P→屑風も可能!



キャンセル葵花も混ぜていけば簡単にガードクラッシュを狙えるぞ！



マチュア

攻略／修羅騎士 [illegible]

本来、このパターンはC+Dでダウンを狙うものだが、ガードされてしまった時を考えキャンセル弱マサカー（強より若干スキが小さい）を出しておくもの。最低限相手の体力をけずることができるぞ。

基本戦法

●基本戦法A「待ち」。相手の挑発、パワーため、技の空振り、技を誘ったりして反撃するパターンだ。手堅く連続技を決めてやろう。

●基本戦法B（ふっ飛ばし攻撃の先端→キャンセル弱メタルマサカー）。以下、ふっ飛ばし攻撃はC+D、メタルマサカーはマサカーと表記。



とりあえず、ふっ飛ばし攻撃を出して…



キャンセル弱マサカー。これが基本



近距離立ち弱キックを出すと何故か食らう



ダウンした相手には積極的に跳び込もう

C+Dでダウンを奪ったなら（キャンセルマサカーで近づいていることを前提）相手の起き上がりに小ジャンプ弱キックを重ねよう。そして、着地後すぐに近距離立ち弱キックを出すとCPUは食らってくれるのでそのまま弱マサカーにつなぎ、次はしゃがみ弱パンチを出すとよく食らうのでこれにもキャンセルをかけて強マサカーを出そう。簡単に説明すると、相手ダウン→小ジャンプ弱キック→近距離弱キック→弱マサカー→しゃがみ弱パンチ→強マサカー。これを1セットで覚えとこう。

キャラ別攻略

基本戦法Aが有効なのは全部で15キャラ。京、レオナ、舞、ギースに対しては画面端で、それぞれ「くらえ〜!」or R.E.D. KicK、Xキャリバー、ムササビの舞、ダブル烈風拳を待って反撃しよう（京にはC+D）。テリーと庵は、パワーをためだすのを待って攻め込もう。アンディにはマサカーをガードさせると空破弾を出してくることが多いので、ガード後C+Dで反撃しよう。



ダブル烈風拳をガードしたら、ヘブンズゲイトも決まるのだ

ジョー、ビッグ、クラウザーには、相手が歩いてくるのを待ち、しゃがみ弱パンチ→キャンセル強マサカーとつないでいこう。このあと、ジョーは前転（投げorキャンセル可能な通常技で反撃）、ビッグはカルフォルニアロマンス（着地時に反撃）、クラウザーはレッグトマホーク（ガード後、しゃみ弱パンチ→キャンセル弱マサカーで反撃）を出してくることがある。



近づいてきたら、とりあえずしゃがみ弱パンチだ

リョウには近い間合いでしゃがみ弱パンチを振ると弱飛燕疾風脚を出してくることがあるので、空振りに近距離立ち強パンチで反撃。ロバートに対して遠距離で立ち弱パンチを振ると、強龍撃拳を出すことがあるので、技の引き際に強マサカーで突っ込もう。



有効だが、気長なのだ

チンは、こちらが中・遠距離でしゃがみ弱パンチを振ると跳び込んでくることが多い。C+Dの先端で迎撃しよう。キム、チョイに対しては画面端で後ろジャンプ（空中ガード）。それぞれ飛燕斬or空砂塵、竜巻疾風斬を出してくることがあるので空中ガード後、地上で反撃。キングはサプライズローズを連発することが多いので一度ガードした後、すぐに垂直ジャンプをして空中ふっ飛ばし攻撃（頂点〜下降中）でカウンターを取り、すぐにジャンプをして、空中ふっ飛ばしを出して追い討ちしよう。

残りのほとんどのキャラは基本戦法B（ふっ飛ばしキャンセル→弱マサカー）でOK! 中でも大門とラルフには、ダウンを奪ったあと、起き上がりにふっ飛ばしを重ねると再び食らうことがある。

大門は避ける場合があるが、そのままふっ飛ばし連打でOK!



ユリとアテナには起き上がった直後にC+D。これまたよく食らうのだ。マチュアとバイスには、いきなりジャンプ弱キックで攻め込める。その後の行動は、近距離立ち弱キック→キャンセル弱マサカー→C+D。最後のC+Dを食らうことが多いのだ。ダウンを奪ったらまたジャンプからの攻め。香澄には遠距離からマサカーを出し、以降は後転→弱マサカー→後転→弱マサカー後転…と繰り返すだけ。

起き上がりに遅らせて出すと食らうのだ



対ボス攻略

神楽ちづる

中間距離でしゃがみ弱パンチを振るとジャンプするので、C＋Dで落とそう。たまに百八活　玉響の瑟音を出してくるが、空振るので硬直中にC＋Dで反撃するようにしよう。



この位の位置でしゃがみ弱パンチを出してみよう。すると…



ジャンプをすることが多いので、ふっ飛ばし攻撃で迎撃しよう

ゲーニッツ

相手がパワーをためている時は挑発に専念し、こちらに歩いてきた時は、中or大ジャンプ弱キックで跳び込み、着地後すぐに立ち弱キックを出すと何故か食らってくれる。



パワーをためだしたら、間合いを離して挑発だ！

お得情報

私の超必殺技、ヘブンズゲイトを出せない状態（パワーMAX、赤ゲージ以外）で近距離立ち弱キック（2段目）にキャンセルをかけて出そうとしてみて。どう？　ヘブンズゲイトが出ないかわりに近距離立ち弱キックが3段になったでしょ。もちろんこれにキャンセルをかけることもできるし、しゃがみ弱パンチやもう一度近距離立ち弱キック（激ムズ）へとつなぐこともできるのよ。

Byマチュア



立ち弱K×2→下弱P→強マサカーで10段



相手との距離を考えて、中と大ジャンプを使い分けよう

キャンセルをかけて強マサカーへつなごう。その後は後ろジャンプで間合いを離して繰り返し。また、後ろジャンプのあと余裕があれば挑発だ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
デスブロウ	→または←＋C
バックラッシュ	→または←＋D
●必殺技	
デスロウ	↓↙←＋AorC（3回連続入力）
メタルマサカー	↓↙←＋BorD
デスペアー	↓↘→＋AorC
ディーサイド	←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→＋BorD



難しいけど楽しいねぇ～!!

バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キャラ別攻略

どうも～♡ 海の中から失礼！ バイスです。ブクブクッ！ 他のキャラに比べると非常にCPU攻略が難しいワ・タ・シ♡ 手堅いパターンばかりだけどくわしく解説するので最後までつきあってねぇ～。ブククッ。うっ！ くるし～わぁ！

基本戦法



CPUの跳び込みにはこれで安定。雷煌拳にも使うし反応命よ！

オロチー～牽制しといて落とす楽しいねぇ～、パターン。しゃがんで待ち、CPUが跳び込んできたら立ちガードをする。キャラによっては跳び込みを落とすことが可能なので、昇りジャンプ強キックを対空技に使おう。牽制には主にしゃがみ弱パンチを使っていき、近づいてきた所や、遠目にいる時から出していったりとキャラによって使い分けが必要なので、対CPU戦でくわしく説明するよぉ～！ 対空あり→対、使わない→無印。



間合いとしてはできるだけ引きつけてからよ。ビシビシ当たるわよ！

オロチ2～空中ふっとばし攻撃をやってるだけでイタイよぉ～！ パターン。

基本的に画面端で垂直ジャンプをして、CPUが近づいてきた所や跳び込み、ダッシュなどを狙い撃ちしていこう。起き上がった所に狙うこともある。その際に小ジャンプを使うことが多いので、連続でできるようにしておこう。

オロチ3～画面端でCPUに必殺技を出させて連続技で楽しいねぇ～！ パターン。

画面端でひたすらしゃがみ待ち、CPUの必殺技をガードしたら連続技で反撃！ 跳び込み攻撃は手堅くガードだ！ 近寄ってこなかったら、挑発連射で攻めてこさせよう。必殺技のスキはキャラによって様々だが、近距離立ち弱キック(2段技)キャンセルゴアフェストで安定よ！ (鬼焼きや龍炎舞はちょっと歩いてから入れよう)また、ゲージためと挑発をやめないキャラにはダッシュ連続技を決めてね♡



ガマンしきった後は歩いて連続技タ～イム！

京はオロチー（対）。しゃがみ弱パンチ(以下、下弱P)は連射でOK！鬼焼きとR.E.D.KicKは着地後に連続技を決めろ。紅丸はオロチー（対）、2。引きつけて、下弱Pを2～3発打ち様子を見る。高い跳び込みは昇りジャンプ強キック迎撃だ。2は近づいてきてから垂直空中ふっ飛ばし攻撃(以下、垂空ふ)の先端を目安に当てよう。大門はオロチ2。連続で跳んで垂空ふを出そう。庵はオロチ3。葵花と鬼焼きガード後に反撃よ！ マチュアはオロチー（対）。近づいてきてから下弱P連射。バイスはオロチ2。跳び込み連続技や起き上がり連続空中ふっ飛ばしを狙え！ キングはオロチー。下弱Pで牽制するとサプライズローズを連発で出すので、2回目に垂空ふを当てよう。舞はオロチ3。花蝶扇以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中ふっとばし攻撃（当てない）を出して着地にゴアフェストで吸ってやれい！ レオナはオロチ3。Xキャリバーには連続技、グランドセイバーはゴアフェストだ！ ラルフはオロチ2。垂空ふを当てたら、起き上がりにふっ飛ばし攻撃の先端を重ねよう。クラークはひたすら遠距離立ち強キックを出せば楽勝！ テリーとアンディーはオロチー（対）。バーンナックルは垂空ふ、クラックシュートと空破弾には連続技よ！ ジョーはオロチ3。近づいてきたら通常投げも決まる。必殺技のあとは連続技だ。リョウとユリにはオロチー（対）リョウには下弱キック、飛燕疾風脚は連続技。ユリは近づいてきてから下弱Pを打って雷煌拳と跳び込みには超反応で対空だ！ ロバートはオロチ2。空中ふっ飛ばしをひたすら当てにいけ！ 龍牙の空振りには連続技だ！ アテナと拳崇にはオロチー（対）。拳崇には下弱Kで牽制。チンはオロチー、2。牽制は下弱Kだ。柳燐蓬莱には連続技。2は大門と同じ。キムは特殊でしゃがみ強パンチの先端を当てにいこう。ダウンしたら立って近づき、起き上がったのを確認してから再び出そう。チャンとチョイはオロチー（対）。チャンには引きつけて出す。旋風飛猿刺突は垂空ふ。対空も忘れずに！ ギースはオロチ3。烈風拳に反撃楽勝。クラウザーはオロチ2。一回当てたら起き上がりに小ジャンプふっとばしを当てにいこう。B・Gはオロチー。間合いを離し、立ちor下弱Pで牽制しよう。下弱Pを連射する時は超近距離で…。必殺技には反撃しよう。以上、ベイエリアからお魚と戯れるバイスでしたぁ～！



レバーを左右どちらかに入れて連射。前転防止よ!



起き上がりにこれで安定。跳び込み連続技の練習にも最適だわ!



牽制しゃがみ弱キックはリョウが近づいてきてから出した方がいいわ！



近距離で立ち弱パンチを牽制してタイガーキックを誘うのもグッドよ！

レッグトマホークを誘ってバイ～ン！　慣れると簡単よ！



こんな感じに足元をすくうのだ。跳び込みに注意よ！



対ボス攻略

神楽ちづる

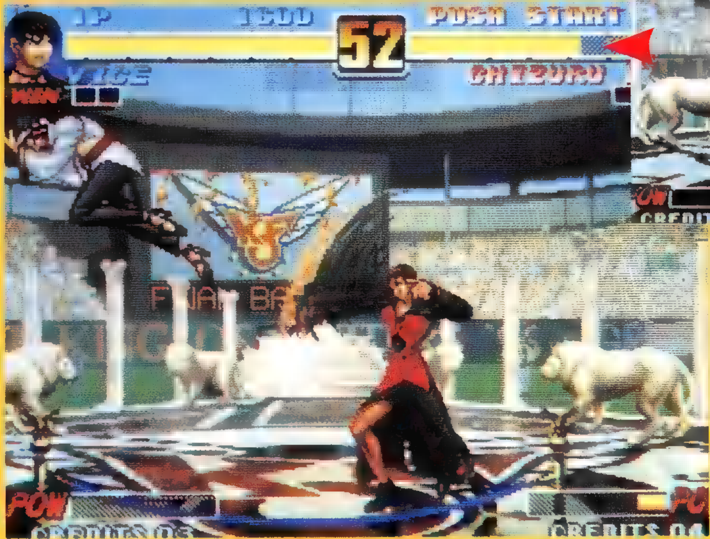
ハ～イ♡梅酢（ニセ）です。ただいまお食事中ですが、好物を食べながら対ボス戦の楽勝パターンを紹介していきますば～い（梅）。モグモグ！

『ふっとばしてディーサイドでゲッチュ～』パターン！

その名の通りカウンターで空中ふっ飛ばし攻撃を当て、着地に追い討ちの強ディーサイドを入れるパターン。まず神楽が近づいてきたら垂空ふをできるだけ先端でガードさせ、続けて跳び込み空中ふっとばしを当てにいく。それだけで空中連続技のできあがり～！



ふっとばし攻撃が2発入らないように高い位置で出し…



あらよっと着地に強ディーサイドで空中連続技よ！　デリ～シャス！

ゲーニッツ

バイスCPU戦の中では非常につらい相手なのよねぇ～。攻略パターンは跳び込みスカしコマンド投げぐらいなのよねぇ。間合いを離してゲーニッツが歩いてきたら跳び込み、着地でゴアフェストで投げる！　その後は少し下がり、起き上がったのを確認して再び跳び込め！　通常投げも決まりやすいので狙っても吉。追い込まれたら、下弱P連射や垂空ふで間合いを離すといいよ～！

着地する寸前にコマンドを入れてバクッ！　通常投げでも楽しいね～！



このくらいの間合いで跳び込め。ウキャ～！　ジャンプ時は技を出しちゃだめよ！

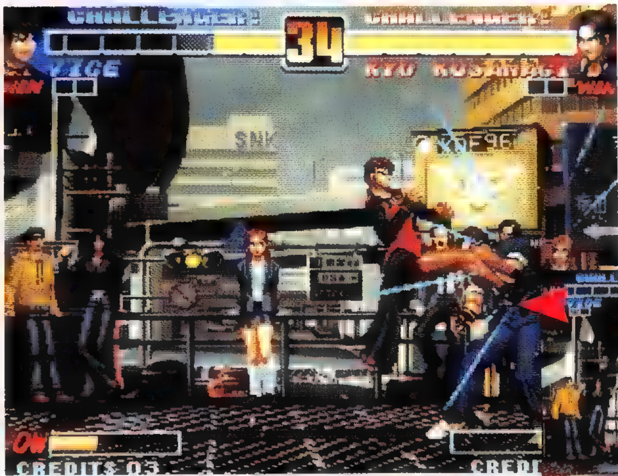


技コマンド表

●投げ技	
デスブロウ	→または←+C
バックラッシュ	→または←+D
●必殺技	
アウトレイジ	↓↙←+BorD
レイヴナス	ジャンプ中↓↙←+BorD
ゴアフェスト	接近して→↘↓↙←+C
ディーサイド	←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
ネガティブゲイン	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+C

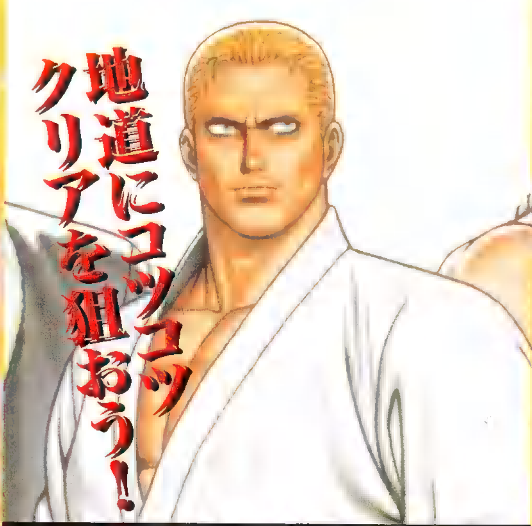
●お得情報

オロチ一族の秘奥義「ネガティヴゲイン抜け出せないよ！　ど～なってるの？　いたいよぉ～」を教えちゃうわよ。まず通常技（近距離弱キックが簡単）にキャンセルで超必殺技を入れる。そしてここが重要！　その時、Cボタンは押しっぱなしにしておく（レバーぐるぐる）と通常技ヒット時はもちろん、相手がガード後に何らかの方法で反撃を試みようが、ガードを固めて続けてもいてもバイスが歩いて射程内に入ればぶん投げてしまう恐ろしいテク。使えるようになれば、対戦でもプレッシャーをかけられ、3人抜きも夢じゃないわ！「バイスが弱い」っていう時代は過ぎたわ。がんばれ全国のバイスマスター（JKのシステム解析も読んでみてね）！



レバーをグルグル回し歩いていけばピキーン！　あ～んイタイのね～


キャンセルかけてCボタン押しっ放し



地道にコツコツクリアを狙おう!

ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ

基本戦法



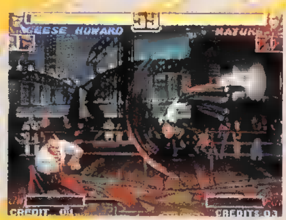
相手を待ち受ける感じで先端を当てること。蹴るべし、蹴るべし…

ここでは、基本となる2つの戦法を解説していこう。

●立ち強キックパターン

相手の様子をよく見て、遠距離立ち強キックを中心に攻撃していくパターンだ。

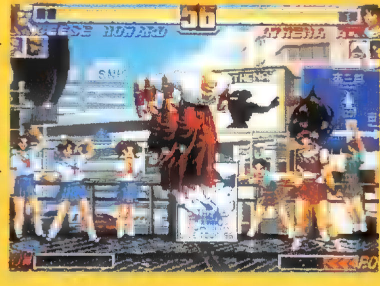
相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで立ち強キックを出そう。跳び込んできた場合は、間合いが遠ければ後ろにさがって着地際に立ち強キックでOK。近いときは相討ち覚悟のしゃがみ強パンチで返すか、無難にガードしよう。



該当者は紅丸、マチュア、アテナ。空振りしたらラッキーだ

相手によっては、立ち強キックを食らったあと（ガードしたあと）、大技を空振りすることがある。このときも立ち強キックを叩き込むべし。

挑発やパワーためをはじめた時もチャンス。すぐにやめることはまずないので、すぐにダッシュして立ち強キック（中ジャンプ強キック→近距離立強パンチ→キャンセル弱邪影拳）を決めるべし。



手堅くいくなら強キック、欲張るなら連続技を決めよう

こちらもこまめに挑発をして、相手のパワーがMAXにならないように注意すること。

これらを繰り返すと、相手はそのうち気絶するはず。連続技でとどめをさしてやろう。

●疾風拳パターン

開始直後ぐらいの間合いから、垂直ジャンプして疾風拳を撃ち続けるパターン。多少ガードされても、根気よく撃つべし、撃つべし。

注意点は間合いと撃つ高さ。射程距離ギリギリで当てる感じで、ジャンプ下降中の少し低い位置で撃つようにしよう。



間合いや高さはこんな感じ。空振りはできるだけ避けること

キャラ別攻略

立ち強キックパターンで勝てるのは、紅丸、庵、マチュア、ラルフ、クラーク、テリー、アンディ、アテナ、ケンスウ、チョイ、ビッグ。

庵に対してはあまり手を出さず、鬼焼きの空振りやパワーため&挑発を狙っていこう。

クラークは前転で抜けてくることがある。注意しておき、反応して投げを決めよう（強パンチに化けてもOK）。

チョイは跳んでくることが多い。注意しておき、早めのしゃがみ強パンチで返し、着地に立ち強キックを重ねよう。

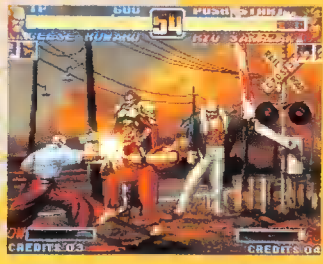


充分気をつけておき、抜けられたら➔+C連打で投げを狙おう

疾風拳パターンは香澄、ロバート、キム、チャンに有効。

キムは前転で抜けてくることがある。反応して投げれるように集中しておこう。

そのほかのキャラは、後述する専用のパターンで倒そう。



京&リョウには強パンチを使う。少しリーチが短いので注意

京とリョウに対しては、ガードを固めつつ近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを当てていこう。京は突進技を多用するが、ガード後に立ち強パンチでOK。跳び込みはしゃがみ強パンチで落とせるぞ。リョウの跳び込みはガードが無難。リョウの攻撃が止まったら立ち強パンチだ。

大門に対しては、画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すのが簡単で確実。

舞とレオナの2人には、画面端で必殺技（レオナはXキャリバー、舞はムササビの舞）を待ち、ガード後にしゃがみ（立ち）強パンチ→キャンセル弱邪影拳だ。近づいてきたら立ち強キックで追い払おう。



連発、屈弱K連発後、遠立強K後、空中C+D後などのパターンがある

キングには画面端でサプライズローズに集中して待ち、超早出しのしゃがみ強パンチで返していこう。遠いときは返せないので手堅くガード。

バイスには昇り小ジャンプ強パンチから弱邪影拳をガードさせ、直後に中段当て身投げで反撃を取ってやろう。

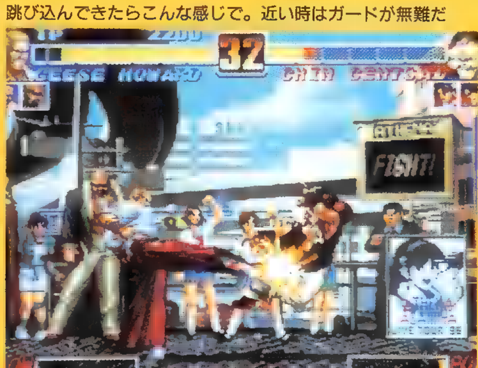
ユリは弱邪影拳をガードすると前転してくる。終わり際のスキに投げやしゃがみ強パンチ→キャンセル弱邪影拳が決まるぞ。邪影拳は地上からいきなり出してOKだ。



なぜか前転してくる。解ってれば対処するのは簡単

ジョーにはしゃがみガードで近づいてくるのを待ち、ギリギリまで引きつけてレバー前＋Dボタンで投げてやろう。

跳び込んできたらこんな感じで。近い時はガードが無難だ



チンは離れてしゃがみ弱キック（単発）を出すと跳んでくる。遠距離立ち強キックの先端を当てて迎撃しよう。近いと跳び込みではなく柳燐蓬萊を出すことが多いので、ガード後に投げor連続技だ。

ギースに対しては、画面端でダブル烈風拳を待ち、ガード後に投げや連続技で反撃。

クラウザーには前方小ジャンプの昇りで強パンチを出し、連続技を狙っていこう。ジャンプ直後ではなく、少し遅めに出すと（3ヒットになるタイミング）ヒットしやすいぞ。

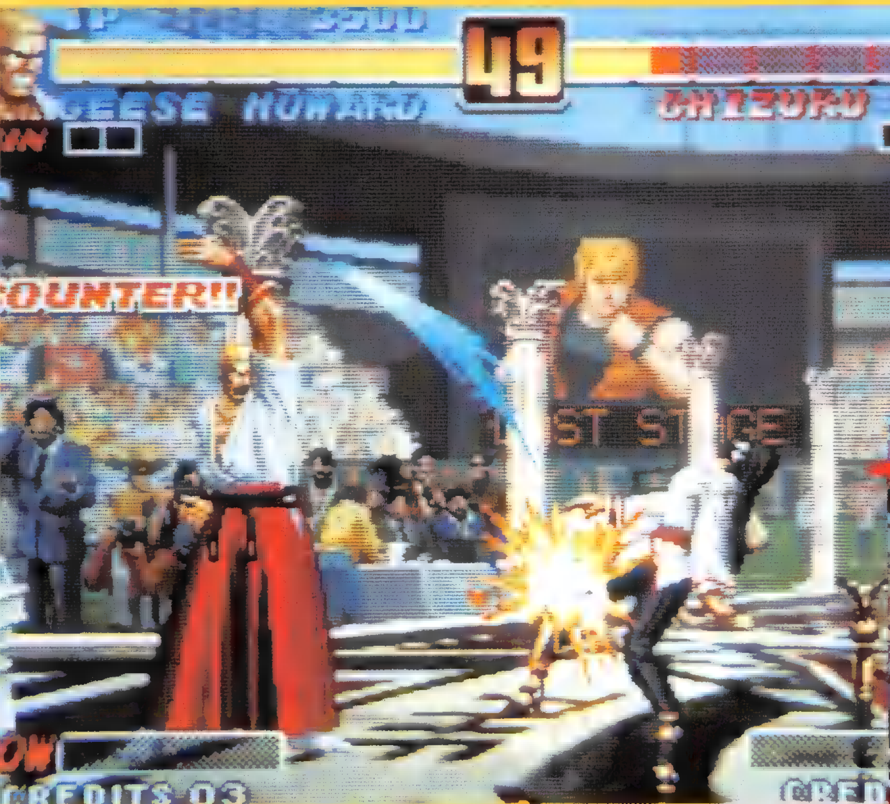
THE KING OF FIGHTERS '96

対ボス攻略

神楽ちづる

相手が歩いてきたところに、先端を当てるような感じで烈風拳を出す。これの繰り返しでOK。必殺技を出そうとして食らってくれるぞ。

また、開始直後より少し近い間合いでの立ち弱パンチでジャンプや必殺技を誘い、直後に上段当て身投げで取るというパターンもある。





ちづるがこのぐらいまで近づいてきたら烈風拳を出すと…

カウンターヒットするぞ。端に追い詰められたら、ふっ飛ばし攻撃をガードさせるといい

ゲーニッツ

遠距離では手が出せないので、挑発＆ガードに徹する。

奴が歩いてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込み、着地でしゃがみ強キックを出そう。なぜかガードせずに食らってくれるぞ。あとは起き上がりに少し遅めに跳び込んで同じことを繰り返せばいい。

注意点はジャンプ強キックの打点。少し昇り気味、ジャンプの頂点寸前でボタンを押す感じがちょうどいいぞ。また、たまに挑発してMAXにさせないことも重要だ。



まずジャンプ強キックをガードさせる。打点がよければ…



着地直後のしゃがみ強キックを食らってくれる。以降繰り返すべし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
殺陣方手投げ	→または←+C
真空投げ	→または←+D
●必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
疾風拳	ジャンプ中↓↙←+AorC
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
中段当て身投げ	←↙↓↘→+D
邪影拳	→↘↓↙←+AorC
飛翔日輪斬	→↓↘+AorC
●超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+AorC

皇帝の切り札ブリッツボール!!



ヴォルフガング・クラウザー

攻略／モリスケ

基本戦法

基本パターンを大きく2つに分けて紹介しよう。

試合開始直後はバックステップ、もしくは後転で相手との距離を離してから弱上段ブリッツボールを連射しよう。すると、ブリッツボールを前転で回避しつつじわじわ接近してくるので、そこを投げ間合いの広いカイザースープレックスで吸い込む。投げたあとは自動的に間合いが離れるので、再び弱上段ブリッツボール連射モードだ。相手を画面端に追い込んでいる時に投げた場合は間合いが離れないので、バックステップする必要あり。これがパターン①。

パターン②は間合いを離してから弱下段ブリッツボールを連射する。跳び込まれやすいが、相手キャラによっては一度ヒットすると何故かノーガード状態になるので、死ぬまでブリッツボールがヒットし続けるぞ。

もしも体力が赤く点滅するまで減らされたなら、弱ブリッツボールではなく弱カイザーウェイブ連射に切り替えよう。前転してきた時にはパターン①と同じくカイザースープレックスが決まり、跳び込まれた時も弾がビッグなので手堅くヒットする。



このぐらいの間合いでは前転に気をつけておく



転がってきたら素早くコマンド入力して…



皇帝スープレックスでゲット！　威力も高くていい感じ

キャラ別攻略

基本パターン①を使うと、実はすべてのキャラに対応できてしまう。ただし、キムやチョイはピョンピョン跳び回る場合があるので、空中ふっ飛ばし攻撃などで強引にダウンを奪い、起き上がりに弱上段ブリッツボールを重ねてパターン①に持っていこう。前述したように基本パターン①でほとんどのキャラに勝ててしまうので、基本パターン②は気が向いたら使う程度でいい。ちなみに、基本パターン②が有効なキャラは、ギース、リョウ、ロバート、ユリなど。こやつらには弱下段ブリッツボールでメリメリ燃やしてやろう。

次にパターン①を使う際のちょっとした注意点を紹介しよう。上段ブリッツボールを撃つ前に跳び込まれて接近された場合は、落ち着いてしゃがみ強パンチ、もしくはしゃがみ強キックにキャンセルをかけて弱下段ブリッツボールを撃ち、続けて弱上段ブリッツボールにつないでパターン①に持っていこう。

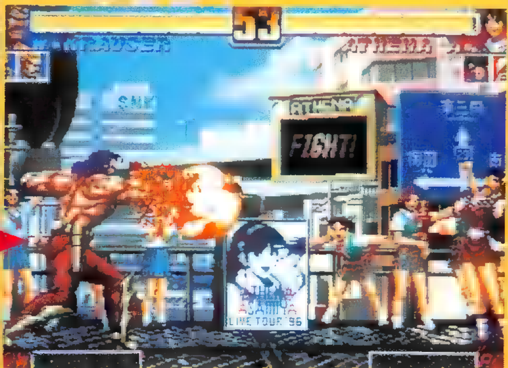
弱上段ブリッツボールを連射するのにはちょっとしたコツがあるので紹介しよう。写真にある通り、ブリッツボールが画面の3分の2ほど進んだら次のブリッツボールをボタン押しっぱなしで入力する。2発目を撃つと画面にスローがかかるので、タイミングで入力するのではなくブリッツボールの進み具合に注目して次のブリッツボールを入力するようにするといいゾ。

CPU戦が非常に簡単なクラウザー、一人用でプレイする時には用心棒代わりにこっそり入れておくのはどう？





近づかれたときは、まずしゃがみ強キックなどをガードさせ、キャンセルで弱下段ブリッツボール。これをガードしてくれれば…



そのあと弱上段ブリッツボールでパターンに持っていけるぞ



1発目がこのぐらいまで進んだらコマンドを入力すれば…

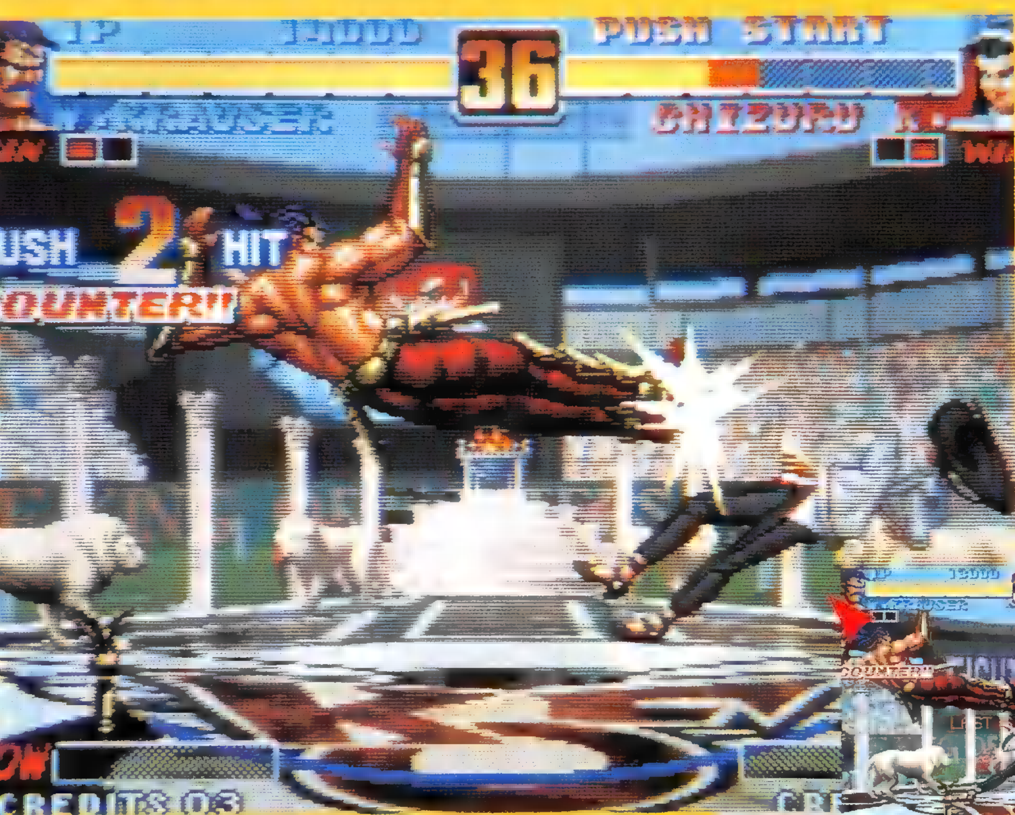


うまい具合に2発目が出る。スローがかかったときも安心だ

対ボス攻略

神楽ちづる

神楽ちづるは基本パターン①で勝てるが、ここで紹介する専用パターンの方が楽。
ひたすら垂直ジャンプを繰り返し、ちづるが歩いて接近してきた所に空中ふっ飛ばし攻撃を出す。すると、百活天神の理（対空技）を出してくるのだが、ふっ飛ばし攻撃で一方的に潰すことができるぞ。ちゃっかりカウンターをとれるので、着地と同時に強カイザーキックを出せば追い討ちになる。素早い反応とコマンド入力が必要だけどね。
空中ふっ飛ばし攻撃は早めにジャンプの頂点辺りで出さないと相討ちになってしまうので注意しよう。
この戦法以外では、歩いてきた所をカイザースープレックスを決めるパターンも有効だ。投げ間合いが広いので比較的決めやすい。



着地と同時の強皇帝キックでドロップキック２段の完成！



対空必殺技を潰し、カウンターヒットになるので…

ゲーニッツ

ゲーニッツには基本パターン①を使って闘う。ただし、カイザースープレックスを決めるタイミングが一瞬でも遅れると逆にコマンド投げを決められてしまう上に、ゲーニッツは防御力が高いのでカイザースープレックスを決めてもそれほどダメージを与えられない。投げた後は少しでもパワーゲージをためて攻撃力を上げておこう。長期戦になりやすいのでミスしないように気合いを入れて闘うべし。



ラスボスも基本パターンでOK。ブリッツで前転を誘い…



皇帝スープレックスで投げるだけ。きちっとやれば必ず勝てるはずだ

技コマンド表

●投げ技	
クリフハンガードロップ	→or←+C
カイザードライバー'91	→or←+D
●必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↙←+AorC
ブリッツボール・下段	↓↙←+BorD
レッグトマホーク	↓↘→+BorD
カイザーキック	→↓↘+BorD
カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+BorD
カイザースープレックス	接近して→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+AorC



楽なパターンでハッピ〜かぁ〜い!?

Mr.ビッグ

攻略／モリスケ

基本戦法

基本パターン①はリーチのある立ち強キックでひたすら牽制する簡単なもの。相手キャラによっては先端を当てるように出すとガンガンヒットするので、4〜5発当たれば気絶させることができる。すぐにジャンプ強キック→立ち強パンチ→強カリフォルニアロマンスといった比較的狙いやすい連続技を叩き込んでダメージを与えよう。



長〜い足で蹴りまくるだけ。間合いさえ覚えればとってもカンタン

基本パターン②は、弱グランドブラスターやしゃがみ弱パンチで跳び込みを誘い、弱カリフォルニアロマンスで迎撃する、跳ばせて落とす（通称とばおと）的なもの。後述するが、相手キャラによって誘う時に使う技が変わるので覚える必要があるゾ。ちなみに、キム、チャン、クラウザーは起き上がりにグランドブラスターを重ねるとひたすら食らい続ける。一度ダウンさせれば勝ったも同然だ。



相手キャラに合わせた技で跳ばせて…



弱ロマンスで落とす。とばおと？

基本パターン③は垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃をひたすら繰り返すもの。空中ふっ飛ばし攻撃は早めに昇りで出すようにしないと、相手のジャンプ攻撃によって一方的に潰されてしまう。ダウンさせたら素早くダッシュで近づき、垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を重ねて再びパターンに持っていこう。

キャラ別攻略

基本パターン①が通じるのは、ユリ、ロバート、紅丸、ラルフ、クラーク、ビッグ、キング、餓狼チームの3人と庵チームの3人。キングがサプライズローズ連発モードに入った時は、落ち着いて空中ふっ飛ばし攻撃で対処しよう。



バンバン気絶する。こんなことしてないで、ちゃんと連続技を決めよう

基本パターン②はキャラごとに誘う技が違うので順に紹介していこう。チンとキムは離れてからの弱グランドブラスターで跳び込みを誘う。チョイも弱グランドブラスターだが、跳び込みではなく竜巻疾風斬を誘える。リョウとケンスウはしゃがみ弱パンチで跳び込みを誘う。大門はしゃがみ弱パンチで地雷震を誘えるので、立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを決める。舞はしゃがみ弱パンチで、ムササビの舞や挑発を誘える。ともに連続技を叩き込むチャンスだ。

しゃがみ弱パンチを出していても地雷震は食らわないので…





終りのスキに反撃できる。跳び込みから連続技を決めることも可能だ

基本パターン③は京とレオナに対して使う。京は試合開始直後に「食らえー！」で突っ込んでくる可能性が高いので、最初から垂直ジャンプしておくといい。

残りのキャラには基本パターンが通じないので、キャラ別で攻略していこう。

チャンは立ち強パンチキャンセル強ブラスターを出すと跳ぼうとしてブラスターを食らうので、起き上がりにブラスターを重ねて以上だ。

アテナは画面端でひたすらバックジャンプを繰り返すとサイコソードや強フェニックスアローを出してくるので、空中ガード後に立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを決める。

クラウザーはカイザーキックを待ってブラスターを決め、起き上がりにブラスターを重ねればOK。

ギースは遠距離立ち強パンチを出すと何故か上段当て身を出して食らうので、繰り返していれば勝てる。

香澄は強グランドブラスターを出すと滅身無投や白山桃を出そうとして食らうので、繰り返すだけで楽勝だ。



香澄には強グランドブラスターを出しているだけで勝てる



なぜか中段当て身。当然、こちらの強パンチがヒットするぞ



出す間合いは、開始直後かほんの少し近い程度



立ち強キックは間をおかずにすぐ出そう。ほぼ確実にヒットするぞ。繰り返して気絶させるべし

対ボス攻略

神楽ちづる

ちづる戦は楽勝。離れてから立ち弱パンチ→立ち強キックと連続して出そう。立ち弱パンチで、跳び込みor玉響の瑟音（腕を振り下ろす飛び道具跳ね返し技）、前転のいずれかを誘えるのだが、立ち強キックですべて潰せるのだ。ひたすら繰り返していればそのうち気絶するので、連続技を決めれば一気にKOだ。注意することは立ち弱パンチを出す間合い。近すぎると無敵必殺技で反撃されてしまうぞ。

ゲーニッツ

ゲーニッツ戦も慣れてしまえば簡単だ。試合開始直後は後転で間合いを離そう。この時にゲーニッツが竜巻を出していた時は、2発出したあとに気力をためることが多い。気力をため始めたらすぐにダッシュして立ち強キックを決めよう。決めたあとはバックステップで間合いを離してから挑発してゲージを減らそう。

竜巻ではなくズンズンと歩いて接近してきた場合は、画面端まで後退してから立ち強キックを連発だ。ギリギリ届く間合いで連発すると風のように消えるので、出てきた所に立ち強パンチキャンセル強カリフォルニアロマンスを叩き込もう。決めたあとはしっかり挑発してゲージを減らすこと。パワーがMAXになってしまうとコマンド投げがかなり痛いので、こまめに挑発することを忘れずに。



強キックでワープを誘う。端ならなおグッドだ



出現時はスキがある。連続技を決めることができるぞ。挑発も忘れずにすれば完璧

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ミリオンダラーバスター	→または←+C
ハイリフトスルー	→または←+D
●必殺技	
グランドブラスター	↓↘→+AorC
クロスダイビング	→↘↓↙←+AorC
スピニングランサー	→↘↓↙←+BorD
クレイジードラム	AorCボタン連打
カリフォルニアロマンス	→↓↘+AorC
●超必殺技	
ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+AorC

ほとんどのキャラに有効なお手軽戦法でGO！



藤堂香澄（とうどうかすみ）

攻略／DSP−たろりん

基本戦法

香澄のCPU戦攻略にあたって最もお世話になる技は、ズバリふっ飛ばし攻撃である。地上で相手が近づいてくるのを待ち、こちらのふっ飛ばし攻撃がギリギリ届くくらいの位置まできたところでふっ飛ばし攻撃を出すと、かなり高い確率で食らってくれるのだ。キャンセルで強重ね当てを出しておけばガードされても体力をけずれるし、相手キャラによってはガードを解いて重ね当てを食らってくれることもある。この、ふっ飛ばし攻撃→キャンセル強重ね当ての1セットが香澄の基本戦法だ。食らってくれるキャラとそうでないキャラの差がハッキリしているが、食らってくれるキャラにはこれだけで勝てる。体力が赤くなったら連発OK！ そうでなくてもパワーをためてむりやり撃とう。使うのは強（Cボタン）の方だ。



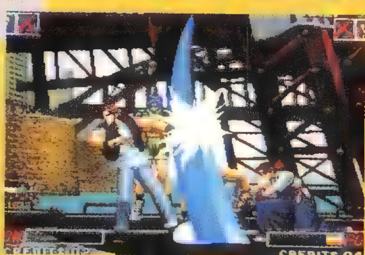
技を出そうとしたりジャンプしようとしたところに当たるぞ



ロバートは前転をするが抜け切れないのだ

さて、実は香澄はこの基本戦法がとても強い反面、他に有効な戦法がなかったりする。そこで、対CPU戦全体を通しての注意点を挙げていこう。

距離が遠い時、CPUは挑発やパワーためをはじめることが多い。このスキを突かない手はない。挑発の時はスキが少ないので手堅くふっ飛ばし攻撃を当て、パワーための時は欲ばって立ち強パンチ→キャンセル竜巻槍打を決めてやろう。



チャン、マチュア、バイスなどに当たる



こういったスキはチャンスなので見逃さないようにしよう

キャラ別攻略

ふっ飛ばし攻撃→キャンセル重ね当ての基本戦法は京、餓狼チーム、キムチーム、龍虎チーム、マチュア、バイス、香澄、舞、拳崇、ビッグ、ラルフ、クラークと、ほとんどのキャラに通用する。それぞれの注意点を説明していこう。

ロバート、アンディはふっ飛ばし攻撃をガードすることが多いが、その後前転してくるので重ね当てがヒットする。

チョイは歩いてくるモードと飛び跳ねるモードの2つの行動パターンがある。歩いて近づいてきた時は基本戦法通りでよいが、跳んでくる時は滅身無投などの対空技は無理に狙わず、ガードに徹する方が無難。

レオナと舞は、画面端まで下がって待つのがよい。そして基本戦法を使いつつ、突進技（Xキャリバー、ムササビの舞）を待とう。もちろんこれらの突進技をガードしたら硬直に反撃を決めるのだ。



端でガードすれば反撃は容易

キムは流星落が怖いので、ふっ飛ばし攻撃が当たる間合いまで近づいてくるまではしゃがみガードで待つのが基本。

次に、基本戦法が通用しないキャラの固有パターンを。



遠距離立ち強キックで手堅く攻めていき…

庵は待ちで闘う。鬼焼きをガードしたら連続技、葵花ガード後は竜巻槍打。跳び込まれても近距離立ち強パンチで簡単に落とせるぞ。

チンと紅丸はふっ飛ばし攻撃が当たりにくいので、チンにはしゃがみ強キック、紅丸には遠距離立ち強キックを当てていこう。紅丸が前転してきたらスーパー稲妻キックがくるのでガードして反撃。

大門はバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返す。



近距離時専用のお手軽対空。早めに反応しよう



前転からのスーパー稲妻キックにはガードしてふっ飛ばし攻撃を

キングも、サプライズローズを待ち、それを空中ふっ飛ばし攻撃で落としていこう。滅身無投はイマイチ使えない。

アテナは立ち弱パンチでジャンプを誘えるので、ジャンプ攻撃を滅身無投で返そう。

クラウザーはジャンプふっ飛ばし攻撃だけで勝てる。遠めの間合いから跳び込めば、対空技のレッグトマホークをつぶせるのだ。ギースはダブル烈風拳を待ってガード後に連続技でOK。



慣れないと反応するのはつらいかも

対ボス攻略



前転かジャンプのどちらかを誘える。どちらにしても次の重ね当てがヒットするぞ

神楽ちづる

まず、前通常ジャンプで跳び込み、空中ふっ飛ばし攻撃を早めに出そう。すると、対空技として出してくる百活天神の理をつぶすことができる。キャンセル空中重ね当てで2ヒットするのでおいしい。

一度ちづるを転ばせたら、起き上がる前に弱重ね当てを出す。間合いは重ね当てが届かないところ。すると、ちづるは起き上がってすぐ前転で近づいてくるので、重ね当ての硬直後にすぐにもう一度重ね当てを出すと、前転のスキに重ね当てがヒットするのだ。

まれに前転でなく、ジャンプをしてくることがあるが、この場合も重ね当てがヒットするので問題なし。ちづるは再びダウンするので、以下繰り返しでカンペキ。


起き上がる前に重ね当てを撃っておくと…

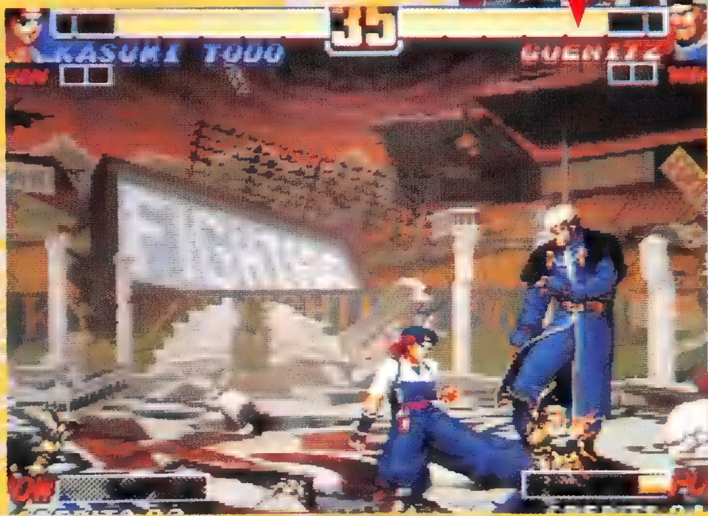
ゲーニッツ

まずは間合いを離して待つ。ゲーニッツがダッシュをして近づいてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込む。通常ジャンプをしてしまうと下をくぐられて「お別れです！」となってしまうので注意。

ジャンプ強キックはほとんどの場合ガードされるが、着地してすぐしゃがみ強キックを出すと、ゲーニッツは立ちガードをしたままなのでヒットする。こうして転ばせたら起き上がりに小ジャンプ弱キックで跳び込みガードさせ、しゃがみ弱キック（これも食らってくれる）→キャンセル竜巻槍打→空中ふっ飛ばし攻撃を決める。あとはその繰り返しだ。

起き上がりに小ジャンプ弱キックを重ねて





しゃがみ弱キック→キャンセル竜巻槍打。小ジャンプは垂直がいい

お得情報

打撃防御効果のある必殺技、白山桃。主な用途はガードさせての固めと対空だが、対空に使うにはタイミングが難しく、早めに出してしまうと相討ちになることが多い。

ところが、白山桃は空中の相手にも2段ヒットする技なので、1段めが相討ちになると、相手は食らい判定が残ったままふっ飛んでいく。この時すかさず超重ね当てを出すと、空中連続技になる。

ただ、相手がジャンプふっ飛ばし攻撃を出してきた場合はこちらがダウンしてしまうのでダメだし、対空技としては当て身投げの滅身無投の方が確実なので、実用度は低い。

技コマンド表

●投げ技	
百足畳み	→または←+C
蝸牛掛け	→または←+D
●必殺技	
重ね当て	↓↘→+AorC
空中重ね当て	ジャンプ中↓↘→+AorC
白山桃	↓↙←+AorC
滅身無投	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
竜巻槍打	接近して→↘↓↙←+C
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC



手数を増やして攻撃力をカバー!!

不知火舞（しらぬいまい）

攻略／DSP-たろりん

基本戦法

舞の対CPU攻略では基本的に3つのパターンがある。順に紹介していこう。

まず、ムササビの舞（地上から出す方）を出していくもの。CPUキャラはダッシュで突っ込んできたり、いきなりパワーためをはじめて、ムササビの舞を食らってくれることが多いのだ。もしガードされてしまったら、着地と同時に飛翔龍炎陣を出そう。相手が反撃をしようとして手を出したところに当たる。もしガードされても、なぜかCPUキャラはこちらが着地するまでガードポーズを取っているので反撃を受けない。画面の中央では強、相手が画面端にいる時は弱の飛翔龍炎陣という具合に使い分けると、さらに反撃を受けにくくできるぞ。これがパターン①。

次に、リーチの長い遠距離立ち弱パンチで牽制し、相手が跳び込んできたら対空技の遠距離立ち強パンチで落とすというもの。前に歩きながら立ち弱パンチの先端を当てるようにして、カツカツと相手を押していくのがポイント。これがパターン②。

最後のパターンは、弱龍炎舞を出すだけのもの。相手が龍炎舞に反応して技を出してくるのだが、龍炎舞が一方的に勝つというものだ。通用するキャラが限られているが、やることが単純でラクチン。これがパターン③だ。





地上版ムササビの舞が超有効。もしガードされても…

飛翔龍炎陣でフォローがきくぞ。弱強を使い分けよう



少しずつ前に歩き、先端を当てていこう

キャラ別攻略

まず、パターン①が通用するキャラの解説から入ろう。これで勝てるのは、レオナ、キム、チャン、テリー、ジョー、アンディ、紅丸、大門、庵、マチュア、ケンスウ、ビッグ、クラウザー。

各キャラの注意点を。レオナ、キム、アンディ、紅丸にはムササビの舞がガードされても、飛翔龍炎陣を出さずにまたすぐムササビの舞を出していこう。チャンはまれに鉄球粉砕撃の出かかりでムササビの舞を打撃防御するが、その後粉砕撃が空振りするので、そのスキに近距離立ち強パンチ→キャンセル必殺忍蜂を決めよう。大門は画面端でもムササビの舞→強飛翔龍炎陣でOK。また、まれに攻撃避けでムササビの舞を避けるので、すぐに反応して投げを決めること。ノンビリしてると逆に投げられてしまうぞ。

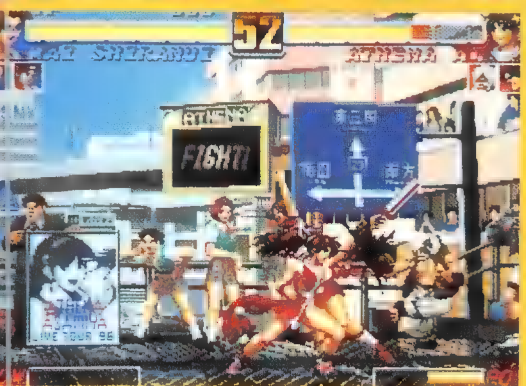


飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづけよう

パターン②を使うのはチョイ、ロバート、舞、アテナ。ロバートは飛燕龍神脚を出されると相討ちになってしまうが仕方がない。対空に飛翔龍炎陣を使う手もある。アテナは跳んできたら下をくぐって後ろから技を当てよう。

ロバートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使おう





このあと、キャンセル必殺技まで決めるのが理想

次にパターン③の解説。これが有効なキャラは京、ユリ、ラルフ、香澄。ただ、京はあまり安定しないので、パターン②で闘うほうがいいかも。



香澄は当て身しようとするが、もちろん龍炎舞がヒットするぞ

他の特殊なパターンを使うキャラの説明に入ろう。

バイスはジャンプ攻撃に弱いので、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル龍炎舞を狙おう。必殺忍蜂は入りにくいので注意。

リョウはしゃがみ弱パンチで飛燕疾風脚を誘い、空振りしたところに連続技。ギースは画面端でダブル烈風拳を待ち、ガードして連続技だ。

キングはサプライズローズを後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で落とす。クラークは画面端まで下がり、後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返そう。このパターンは大門にも効く。

チンは間合いを離して弱花蝶扇を出しているだけで勝てるので問題なしだ。



一度サプライズをガードしたあとバックジャンプするといい

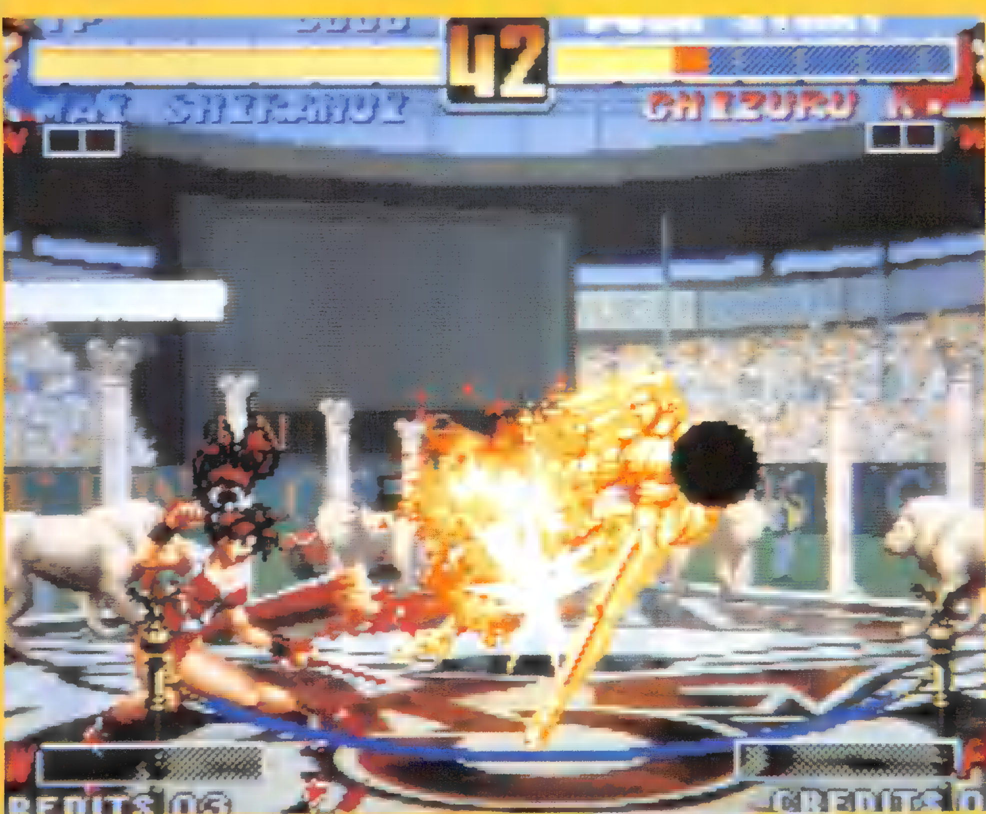
対ボス攻略

神楽ちづる

ちづるにはパターン②が超有効。近づいてきたら龍炎舞（弱がよい）を出すと、ちづるは反応して百活 天神の理を出してくるのだが、龍炎舞が一方的に勝つのだ。この繰り返しだけで勝てる。

このパターンでは龍炎舞を出す間合いが重要だ。なるべく遠くのほうで、龍炎舞の先端を当てるようにしよう。もし画面端に追い詰められてしまったら、大ジャンプでちづるを跳び越して反対側に逃げ、間合いを離そう。

もう一つ、しゃがみ弱パンチでジャンプや百八活 玉響の瑟音を誘い、そこに強飛翔龍炎陣を当てるパターンもあるが、無理に使う必要はない。



龍炎舞だけで楽勝。間合いさえ合わせれば、こちらが攻撃を食らうことはない

ゲーニッツ

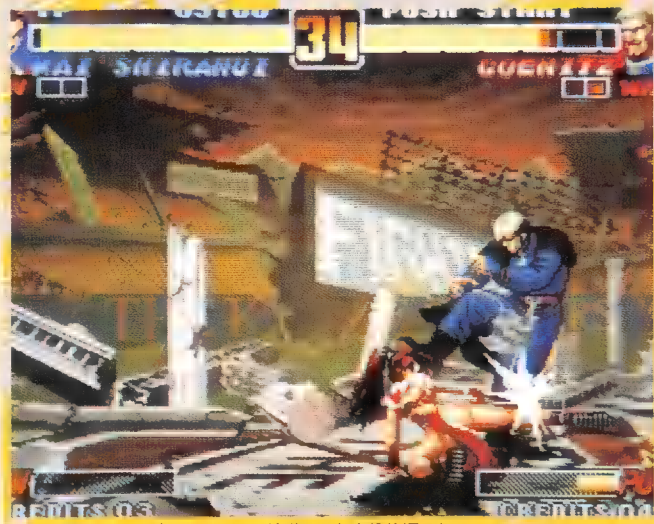
まずはゲーニッツが近づいてくるのを待つ。遠くでよのかぜやパワーためを繰り返している時は攻撃をしてもムダなので、こちらも間合いを離して挑発を繰り返していよう。

奴がずんずん歩いて近づいてきたら、小ジャンプ弱キックで跳び込む。大抵ガードされるが、気にせずにしゃがみ強キックを出そう。ゲーニッツは立ちガードしたままなので当たる。起き上がりに再び小ジャンプ弱キックで跳び込んで繰り返そう。地道なパターンだが確実に勝てるぞ。

画面端に追い詰めたら、しゃがみ強キックの代わりにしゃがみ弱キック→立ち弱パンチ→キャンセル強龍炎舞の連続技を決めてもよい。

まずはジャンプ弱キックで跳び込み…





着地と同時にしゃがみ強キック。地道にこれを繰り返そう

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臓	→または←+C
風車崩し	→または←+D
夢桜	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	・→↘↓↙←+AorC（ボタン押しっぱなし） ・ジャンプ中↓↙←+AorC
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD

●お得情報

あまりお得ではない、というか、逆にソンをする情報だが、面白いので紹介しよう。

といっても大したコトではなく、舞の垂直ジャンプ強キックは攻撃力が極めて低く、ヒットしても相手の体力が1ドットしか減らないのだ。パワーMAXの時にも1ドット。

なので、相手のしゃがみガードを崩すには斜めジャンプ強キックを使おう。げぴ。


なぜか1ドット。驚くほど減らない。気絶値はあるけどね



多段ヒット技でけずり倒せ!?

キング

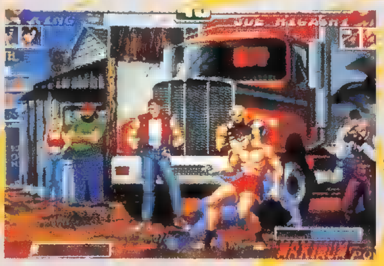
攻略／DSP-たろりん

基本戦法



CPUキングも使うストロングな戦法だ

キングの基本となる戦法は2つある。
まずはサプライズローズパターン。やることは単純、ひたすら弱サプライズローズを繰り返すだけ。CPUキャラはサプライズローズをほとんど返してこないためだ。


ガードキャンセルで逃げられてしまうとちょっと厄介

後転などをしてサプライズローズを食らってくれるキャラと、ガードし続けるキャラがいるのだが、このパターンは基本的にサプライズローズを食らってくれるキャラが対象。ガードでも体力をめりめり削れるが、パワーがMAXになるとガードキャンセル緊急回避動作で逃げられた揚げ句に反撃を食らってしまうからだ。一応、パワーがMAXになる前にいったん間合いを離して挑発をすればパターンを続けられるが、効率が悪いのでおすすめできない。
もう1つのパターンはミラージュキックパターン。相手が近づいてくるのを待ち、ふっ飛ばし攻撃→キャンセル弱ミラージュキックをガードさせる。そして、ミラージュキックのあとに反撃をしてくるキャラに対しては弱トルネードキックを、反撃をしてこないキャラクターにはふっ飛ばし攻撃をガードさせてキャンセルミラージュキックを繰り返し、ガードクラッシュを狙うというものだ。

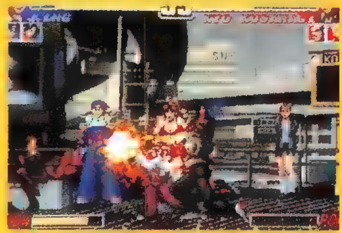

近付いて来たらふっ飛ばし攻撃をガードさせて…
ミラージュキックでガードクラッシュを狙う

キャラ別攻略

サプライズローズパターンが有効な相手は、ロバート、チン、チャン、香澄、京。他のキャラにも、ゲージがMAXにならないようにすれば一応使っていける。
キャラごとの注意点を述べていこう。チンは柳燐蓬莱でサプライズローズを打撃防御することがあるが、そのあとお互い当たらずに通り抜けてしまうので、後ろからまたサプライズで突っ込めば問題なし。香澄はちょっとアレンジして、遠くから強サプライズローズで突っ込み、当たったらまたバックステップで間合いを離して強サプライズ…の繰り返し。チャンも同じく遠くから出していく。まれに鉄球粉砕撃で打撃防御されるが、鉄球粉砕撃本体は空振りするのでそのスキに反撃しよう。京はガードを固めて待ち、なにか技をガードしてからサプライズローズを出してパターンに持ち込む。


香澄は重ね当てを跳び越えて当たる

ミラージュキックパターンは3タイプに分けて説明しよう。ユリ、ジョー、レオナ、クラウザーは、ミラージュキックをガードさせると反撃をしてくるので、弱トルネードキックを出す。舞、テリー、マチュア、クラーク、チョイ、ビッグはふっ飛ばし攻撃→キャンセルミラージュキック→ふっ飛ばし攻撃…と繰り返すだけでOK。チョイは跳んでくることも多いので、しゃがみ強パンチで落としていこう。アテナ、キムの2人は、ミラージュキックをガードさせたあとはいったん様子を見よう。特にキムはよく半月斬や空砂塵を空振りするので、そのスキに連続技だ。


いきなり突っ込んでも返されてしまうぞ


反撃を弱トルネードキックで潰そう

他のキャラには独特のパターンを使う。リョウは画面端まで下がってしゃがみ弱パンチを出すと飛燕疾風脚を誘える。ガードして連続技を決めよう。キングは一応ミラージュキックパターンが通用するが、サプライズローズを待ってジャンプふっ飛ばし攻撃で返すほうがラク。紅丸は立ち弱パンチで雷靭拳を誘って空振りさせ、そこに立ち強キックを当てる。アンディとラルフは近づいてきたところに遠距離立ち強キックを出すと食らってくれるぞ。
庵とギースは待ちが基本。そして、各必殺技のスキに連続技などで反撃をしていこう。
大門とケンスウは画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返す。バイスはジャンプ強キック→立ち弱パンチ→キャンセル強トルネードキックの連続技を繰り返そう。


ガードしてから反撃に転ずる

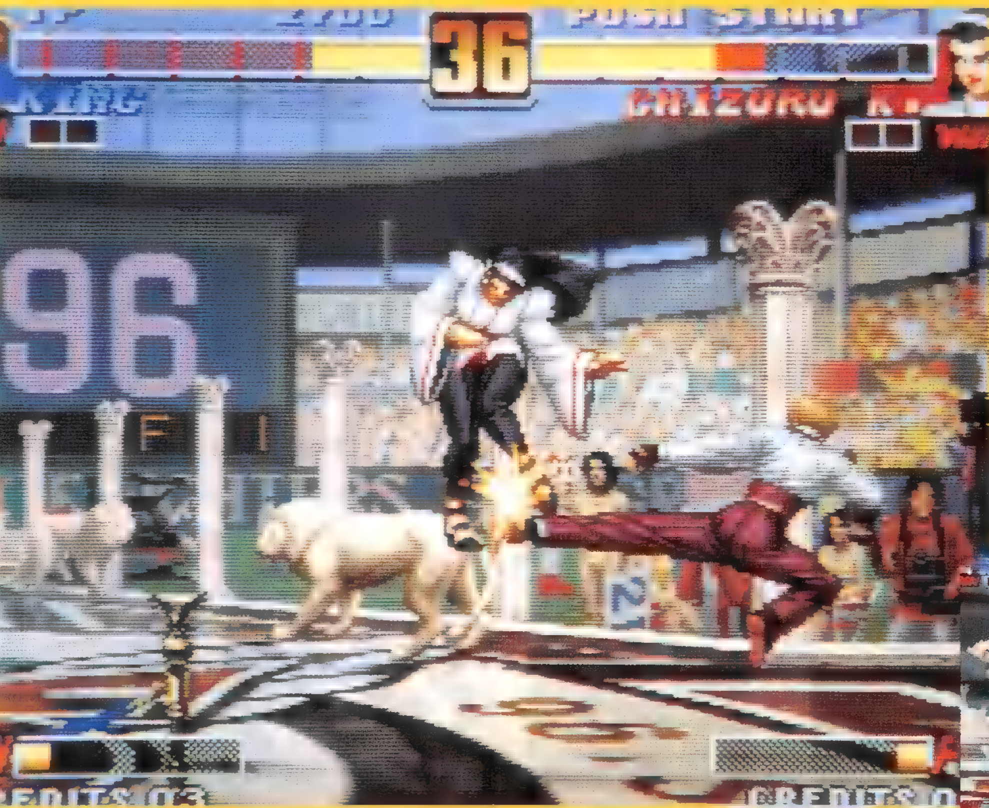
雷靭拳を誘って、そのスキに技をいれていこう


対ボス攻略

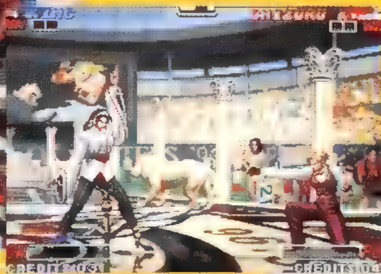
神楽ちづる

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを出してちづるの攻撃を誘い、それをふっ飛ばし攻撃で返す。これが基本的な攻略法だ。

ただし、間合いが難しい。百活　玉響の瑟音を出してきた場合は空振りのスキに手堅くふっ飛ばし攻撃がヒットするのだが、ちづるが跳び込んできた時が問題で、近くから跳び込まれるとジャンプふっ飛ばしを出してきて相討ちになってしまう（ひどい時には一方的に負けることも）。遠くから跳び込んできてくれればちづるは技を出さないので問題なく落とせる。できるだけ遠くでしゃがみ弱パンチを出そう。近づかれてしまったら大ジャンプで跳び越えて間合いを離すべし。



そうすれば、ジャンプしてきてもふっ飛ばし攻撃で落とすことができる



これぐらい離れてちづるの技を誘うのがポイントだ

ゲーニッツ

ジャンプ攻撃→下段技のパターンを使う。ゲーニッツが近づいてきたら、小ジャンプ弱パンチで跳び込みガードさせる。そして下段技の近距離立ち弱キックを出すと食らってくれるので、キャンセル強トルネードキックの連続技を決めよう。ゲーニッツを端に追い込んだらさらにチャンス。立ち弱キック→キャンセルサプライズローズ→強トルネードキックの強力連続技が決まるぞ。

奴が近づいてこない時は、跳び込んでもよのかぜを食らうだけなので、挑発などをして近づいてくるのを待つこと。



ジャンプ弱パンチをガードさせ



近距離立ち弱キックから連続技。間合いが離れるので跳び込みからやりなおし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→または←+C
フックバスター	→または←+D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
トラップショット	→↓↘+BorD
トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD



これってもしゃ跳ばせて落とす…!?

レオナ

攻略／モリスケ

基本戦法

しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックをチクチク出してＣＰＵの跳び込みを誘い、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キック、ムーンスラッシャーなどを使って迎撃する。これが基本パターン①だ。

前号では紹介できなかったが、しゃがみ強キックは下方向に対して鋭い攻撃以外には一方的に勝てるので、対戦でもフル活用してもらいたい。

基本パターン②は、弱グランドセイバーをガードさせ、しゃがみ強パンチにつないでキャンセル弱グランドセイバーを出す。これをひたすら繰り返し、画面端に追い込みつつガードクラッシュを狙う。

しゃがみ強パンチの時にガードクラッシュになれば弱グランドセイバーがヒットするので、お手軽なしゃがみ強キックなどで追撃しよう。画面端でガードクラッシュした時にはしゃがみ強パンチを決め、落ちてきた所にしゃがみ強パンチキャンセル弱グランドセイバーを重ねよう。重ねるタイミングがバッチリなら高確率でしゃがみ強パンチがヒットするので、一気に気絶させることができるぞ。

キャンセル弱グランドセイバーの繰り返しが若干難しめだが、ほとんどのキャラに対して通じるパターンなので覚えておいて損はない。

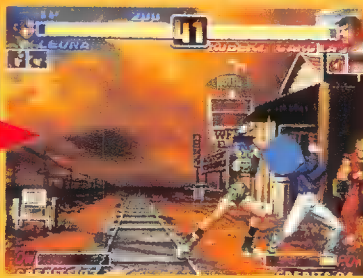


しゃがみ弱攻撃を適度に連発して牽制。これで跳ばせて…



相手キャラに合わせた技で落とすべし





しゃがみ強パンチ→キャンセル弱セイバー…と固めていける

弱のグランドセイバーはスキがないので

キャラ別攻略

パターン①を使う場合、誘う技と落とす技がキャラごとに違うので順に紹介しよう。

テリーはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。アンディはしゃがみ弱キックを連打するだけでＯＫ。



なぜか前転して食らいまくるアンディ

キムはしゃがみ弱パンチで誘うと流星落を出してくるので、反応して１段目はガードし、２段目をしゃがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が強いのでガードで安定。



ガード後にＣボタンを連打すれば



簡単に返せる。レバーは↙入れっ放し

チョイはしゃがみ弱パンチで誘い、弱ムーンスラッシャーで落とす。

リョウはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。

ユリはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチ。雷煌拳にも一方的に勝てる。京はユリと同じくしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで落とす。弱キックの膝を出されると相討ちになるが、４～５発当てれば気絶するので構わずいこう。

大門はしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで迎撃。地雷震には反応してグランドセイバーを決める。

レオナはしゃがみ弱キックを出すとＸキャリバーを出すので、ガード後に立ち強キックからの連続技を決める。跳び込みはスピードが速いのでガードが無難。

クラークには強ボルテックランチャーを出しまくろう。



適当に出せば勝手に食らう。追い討ちも忘れずに決めておこう

ラルフはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強キックで落とす。

アテナはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

ケンスウはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで落とす。中ジャンプで跳ばれると相討ちになりやすいのでガードしよう。

キングはしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。サプライズローズを連発してきたらジャンプふっとばし攻撃×２で対抗しよう。

舞はしゃがみ弱パンチを出すとムササビの舞を出すので、ガード後に連続技を決める。

八神チーム３人はしゃがみ弱キックで誘い、しゃがみ強パンチで落とすパターン。

ギースはしゃがみ弱パンチで誘い、しゃがみ強キックで落とす。邪影拳はガード後にしゃがみ強キックだ。

ビッグはしゃがみ弱キックの先端を当てると強カリフォルニアロマンスやクロスダイビングを出すので、ガード後に連続技を決める。

クラウザーはしゃがみ弱キックでチクチク押せばＯＫ。

これ以外のキャラにはパターン②を使えば完璧だウホ！



早めに出そう。裏回りでもＯＫなのだ

対ボス攻略

神楽ちづる

スタート時よりも少し離れたぐらいの間合いでしゃがみ弱パンチ→立ち強パンチと連続で出すと、玉響の瑟音（腕を降り下ろす技）を出した直後や跳び込んできた所にいい感じでヒットするので、間合いを調整しながら繰り返そう。間合いが近すぎると玉響の瑟音をモロに食らってしまうぞ。また、繰り返しているうちに自然と画面端へ追い込まれてしまうので、早めにちづるを大ジャンプで跳び越えて間合いを離すようにしよう。



しゃがみ弱パンチを出す間合いが重要。開始直後よりやや遠めだ



間をおかずに立ち強パンチ。これを繰り返して根気よくダメージを与えよう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
キラーバイト	→または←+C
オーデルバックラー	→または←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD
Xキャリバー	↓ため↑+BorD
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC

ゲーニッツ

ゲーニッツに対しては、跳び込み攻撃をガードさせて一瞬待ってからしゃがみ強キック、といった全キャラ共通のパターンを使った方が安全。基本パターン②を使うと、グランドセイバーをガードさせた後にコマンド投げを決められてしまうことが多い。



跳び込み攻撃をガードされても…

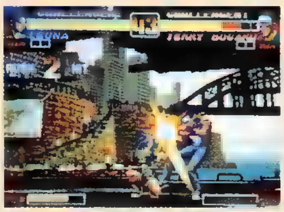


なぜかそのあとの下段攻撃がヒットするのだ

●お得情報

パワーMAX時のみつながる、垂直ジャンプ（昇り）強キックキャンセルVスラッシャー。難易度の高い連続技だが、簡単な入力方法を発見したのでここで紹介しよう。↓↘→↗↑で垂直ジャンプしつつ強キックを出し、↓↙←と入力してボタンを押せば完成だ。↓↘→↗↑と入力した後の→↘は省いてもOKなので、一気に↓↙←と入力してもいいのだ。

この入力方法を使えばかなりの確率で出せるハズ。練習して実戦で決めよう。



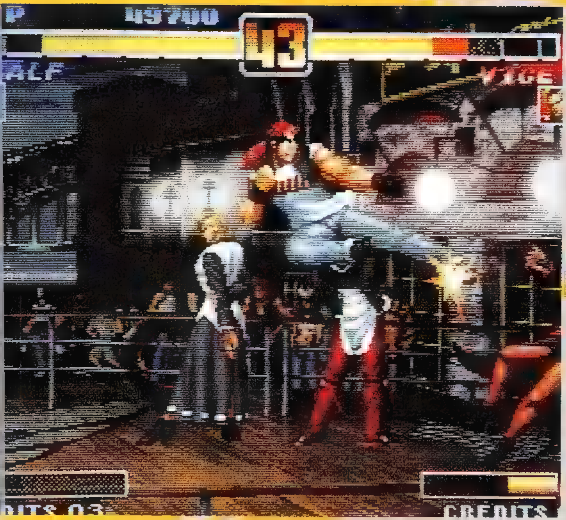


根気がいるけどパターンは簡単!!

ラルフ

攻略／MASA藤原

基本戦法



判定が強く、この技で跳び込んでいれば勝てる相手も多い

一つ目は、小ジャンプふっ飛ばし攻撃をやり続けるというもの。ラウンドが開始したらいきなり相手方向に小ジャンプして、ふっ飛ばし攻撃を出す。この時、ガードされたら再び相手方向に小ジャンプをしてふっ飛ばし攻撃をする。

これをずっと繰り返せば、相手はいつか食らってくれる。その後、相手の起き上がりには、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃を重ねる。ガードされたら小ジャンプふっ飛ばし攻撃。というようにずっと繰り返していけばいい（ふっ飛ばしパターン）。

2つ目は、立ち強パンチがギリギリ届く間合いで出す戦法。相手が近づいてくるまで待ち、立ち強パンチを出す。立ち強パンチが空振りした時は、すぐに立ち強パンチを振ると相手に反撃されてしまうことがあるので、少し間を置いてから立ち強パンチ出すようにする。そして、相手が気絶したら連続技を入れよう（立ち強パンチパターン）。



4発ぐらいで気絶。連続技を決めよう

3つ目は、しゃがんで相手が近づいてくるのを待ち、近づいてきたらしゃがみ強パンチを振るという戦法。この戦法で注意することは、立ち強パンチパターンと同様に、しゃがみ強パンチがギリギリ届くような間合いで出すというパターンだ（しゃがみ強パンチパターン）。



自分からは動かず、相手が歩いてきたところに当てていくべし

キャラ別攻略

ふっ飛ばしパターンが通用する相手は、京、紅丸、アテナ、拳崇、チャン、チョイ、香澄、バイス、マチュア、クラウザー、ビッグ。

立ち強パンチパターンが通用する相手は、大門、テリー、リョウ、ロバート、ラルフ。

しゃがみ強パンチパターンが通用する相手は、ジョー、ユリ、クラーク、キム。キムに対しては画面端でやった方がパターンにはまりやすい。

アンディはジャンプふっ飛ばしパターンがある程度通用するのだが、ややきついので別のパターンを紹介しよう。

とりあえず後退しながら、アンディが近づいてくるのを待ち、そして投げ間合いに入ってきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れよう。以降この動作を繰り返し。



後ろに下がりながら投げ間合いに入るのを待ち…



コマンドを入れれば投げが決まってくれるぞ

レオナは画面端でガードしていれば、グランドセイバーかXキャリバーをやってくる。グランドセイバーをガードした時は、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを決め、Xキャリバーをガードした時は連続技を入れよう。

舞は画面端でガードしていると、よくムササビの舞を出してくる。それをガードして連続技を入れよう。この時、例えば立ち強パンチ→キャンセル必殺技を出す時は、一瞬間を開けないと立ち強パンチが空振りになってしまうので注意すること。

キングは、ほっとけばそのうちサプライズローズを連発してくる。サプライズローズの一回目をガードしたら2回目のサプライズローズをジャンプふっ飛ばし攻撃で迎撃しよう。これの繰り返しでいい。

庵は待っていればパワーためや葵花をやりだす。パワーためをやりだしたらダッシュで近づいてから連続技を入れる。葵花の時は3段目までガードしてスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れる。

ギースは、画面端でガードしていればそのうちダブル烈風拳をやるので、それをガードして連続技を入れよう。



1発めをガードしたらすぐに昇りジャンプふっ飛ばしを出す



画面端でガードしたほうが連続技を入れやすい

対ボス攻略

技コマンド表

技	コマンド
●投げ	
ダイナマイトヘッドバット	→または←+C
ノーザンライトボム	→または←+D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←ため→+AorC
急降下爆弾パンチ	・↓ため↑+AorC ・ジャンプ中↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+BorD
ラルフキック	←ため→+BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+BorD

神楽ちづる

垂直ジャンプふっ飛ばし攻撃の先端が当たるくらいの間合までちづるを引きつけて、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃を出すと当たってくれる。

このパターンをやっていると、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃と天神の理が相討ちになることがある。相討ちになると、こちらの方が少しだけ大きなダメージを受けることになってしまう。こういった状況が連続してしまうと、結果としてこちらの方の体力が先に0になってしまうことがある。それを防ぐために、パワーゲージをMAXにしておくようにしよう。



足の先端が当たるようにしてやればヒットしてくれるぞ



ちづるが近づきすぎないように気をつけるようにする

ゲーニッツ

ゲーニッツに対してのパターンは2通りある。

ジャンプからの急降下爆弾パンチをガードさせてみよう。ラルフが着地するところに、ちょうどゲーニッツがいるというような感じで、ゲーニッツが間合いを詰めてくる。着地するのと同時にスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れることができる。これが一つ目のパターンだ。

2つ目のパターンは、ジャンプふっ飛ばし攻撃をガードさせる。そのあとにしゃがみ強キックを出すとヒットする。

しっかりガードさせるようにして…





着地と同時にスーパーアルゼンチンバックブリーカー！

●お得情報

最初、技表にはスーパーアルゼンチンバックブリーカーは、Dボタンと指定してあったが、Bボタンでも出せるのじゃ。どちらで出してもダメージは変わらないので、空振りした時のスキが小さいBボタン入力で出しておきなされ。

立ち弱キックは牽制技として使うこともできるので、近距離の間合いになったら、←↙↓↘→+Bを牽制に使ってみるもよし。投げ間合いならスーパーアルゼンチンバックブリーカー、間合いが遠かったらスキが小さい立ち弱キックになる。ということです。



Bボタンで入力したほうがミスしたときのスキは小さい



クラーク

攻略／ジェイケイ

基本戦法

基本戦法は大きく分けて3つ。それぞれ解説していこう。

●待ちSABパターン

ガードを固めて待ち、相手が歩いてきたところをスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以降SABと表記）で吸い込むというパターン。もちろん、フラッシングエルボーもセットで決めてへ～イ。

投げたあとは適当に間合いを離して、繰り返しSABを狙っていこう。パワーをためれば、SABの代わりに超必殺技を狙うこともできるぞ。

●空中ふっ飛ばしパターン

小ジャンプからの空中ふっ飛ばし攻撃でゴリ押しするパターン。多少ガードされてもひたすら跳び続けよう。

ボタンを押すタイミングはジャンプの頂点辺り。ジャンプ方向は間合いによって前と垂直を使い分け、先端を当てるようにしていこう。

空中ふっ飛ばし攻撃がカウンターヒットしたら、着地直後にジャンプして、昇りで空中ふっ飛ばし攻撃を出そう。追い討ちできることがあるぞ。

●立ち強キックパターン

歩いてきたら遠距離立ち強キックの先端を当てて追い払いつつ、スキのある技などに反撃していくパターン。詳しくはキャラ別攻略を参照。

最後に相手のスキに決める連続技だが、近距離立ち強パンチ（1段目）↓キャンセルSABがいいだろう。以降、これを基本連続技と表記。


オリャ～！　とゲットしよう。間合いさえ覚えればカンタンだ


ひとまず待ち、この程度まで近づいてきたら…


4～5発で気絶する。連続技を決めよう


先端を当てるとガードしない相手もいるぞ

キャラ別攻略

待ちSABパターンが有効な相手は、京、紅丸、テリー、アンディ、ジョー、ケンスウ、リョウ、香澄。

京のR.E.D.KicK、琴月、近めからの食らえ～、テリーの各種突進技、アンディの斬影拳（食らっても入る）をガードしたあとはSABが入るので見逃さないように。

また、テリーはパワーをため始めると全然やめないので、そこにジャンプ強キック↓基本連続技を決めることが可能。

リョウはよく跳んでくるが、これはガードするのが無難。そのあとたまに虎咆を出すので、前進して着地にSABだ。

ケンスウはダッシュから龍顎砕や龍連牙・天龍を出すことが多い。ダッシュしてきたらひとまずガードし、着地のスキに基本連続技を決めよう。

空中ふっ飛ばしパターンは、マチュア、バイス、チン、ロバート、キム、チョイ、ギース、クラウザーに通用する。このうち、キムとクラウザーに対しては少し早めに空中ふっ飛ばし攻撃を出すこと。

カウンターからの追い討ちはロバート、キム、チョイ、クラウザーに決めやすいぞ。

立ち強キックパターンを使うのは、庵、ラルフ、クラーク、ビッグの4人。

ラルフには立ち強キックだけでOK。出すのが早いと跳び込み攻撃を食らうことがあるのだけ注意すればいい。庵はテリー同様にパワーためをやめないのでそこに連続技。

クラークは前転で抜けてくることが多い。注意しておき、すぐにDボタン投げ（SAB）で投げよう。ビッグの突進技はガード後に基本連続技だ。

ここまでに書いたキャラ以外は専用パターンで倒そう。

大門に対しては、画面端でバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃の繰り返し。

アテナとユリには、開始直後より少し近い間合いから遠距離立ち弱キックで牽制、跳び込んできたらくぐってSAB。ユリが小、中ジャンプした時だけはガードすること。

対レオナだが、小ジャンプ弱パンチで跳び込んで、着地後少しだけ待ってSABで投げよう。このパターンはレオナ以外にも結構通用するぞ。

チャンに対しては、小（中）ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込んだあと、前方小ジャンプから技を出さずに着地SAB。これの繰り返し。

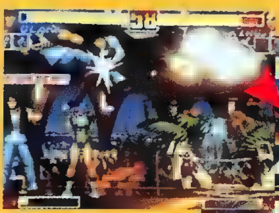
舞に対してはレバー後ろで画面端まで後退、ムササビの舞や必殺忍蜂をガード後に基本連続技。通常技での跳び込みはガード後SABが決まる。

キングはサプライズローズを連発する。1回ガードしたあと、すぐに垂直ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃（頂点辺りで出す）で迎撃、着地後ナパームストレッチ～フラッシングエルボーまで決めよう。


このあとは確実にSABを決めたい


前転に注意。反応して投げるべし


牽制はこのぐらいの間合いで


昇りではなく、少し遅めにふっ飛ばしを出して…


着地でナパームストレッチ。バッチリつかめるぞ

対ボス攻略

神楽ちづる



ちづるなんて待ってSABで以上。とってもカンタンだ

中ボスであるにも関わらず、基本戦法の待ちSABパターンだけで勝つことが可能。サクッと倒してしまえ。

ゲーニッツ

こいつに対しては、前方小ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱キック→キャンセルSAB→フラッシングエルボーが有効。ジャンプ弱パンチをガードしても、しゃがみ弱キックを食らってくれるのだ。これを一度でも決めることができれば、あとは起き上がりに跳び込めばパターンになるぞ。

この時、ジャンプ小パンチは少し低めの打点で当てて、すぐにしゃがみ弱キックにつなぐこと。しゃがみ弱キックからのSABは、間をおかなければキャンセルじゃなくても連続技になるので、キャンセルができない人も安心だ。

最初に跳び込むまでだが、遠距離での竜巻連発モード中に突っ込むのは無謀。ここは挑発&ガードに徹すること。そのうち必ず歩いてくるので、そこで跳び込むようにしよう。


ジャンプ弱パンチを少し引きつけてガードさせて…


続けてしゃがみ弱キックを出すと、ほぼ確実にヒットする



SAB～エルボーまでセットで決めるべし。もちろん、出せるなら超必殺技でもOKだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ピラミッドドライバーEX	→または←+C
フィッシャーマンバスター	→または←+D
デスレイクドライブ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ローリングクレイドル	←↙↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+D
ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
フランケンシュタイナー	←↙↓↘→+B
フラッシングエルボー	必殺投げ中↓↘→+AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+C



攻めつつ待ってクリアを狙え!!

テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

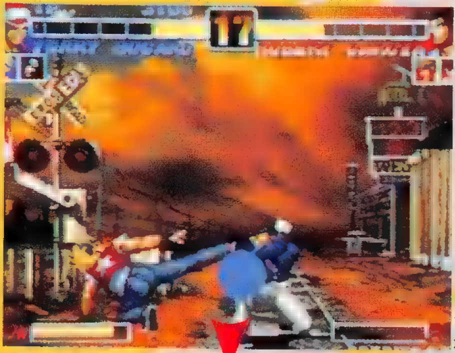
基本戦法

まず一つ目は、遠距離から強パワーウェイブパターン。その名の通り遠距離からパワーウェイブを放つだけ。相手によってはしゃがみ強キックの先端にキャンセル（遅め）をかけてから出す方が有効な場合もある（基本戦法A）。

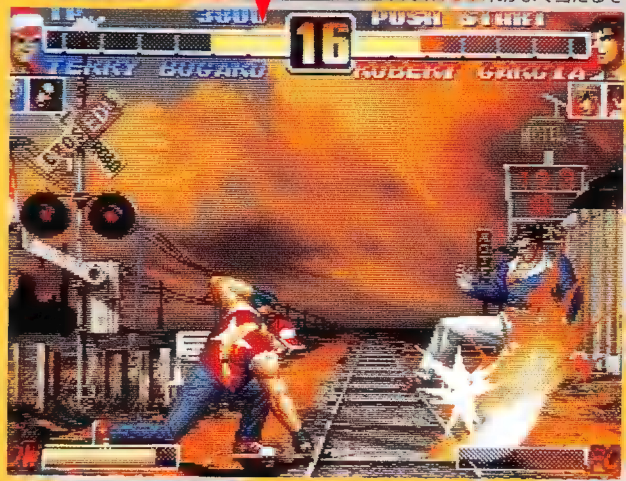
2つ目は、待ちパターン。挑発やパワーため、相手の技を誘ったり空振ったりしたところへ連続技を叩き込むもの。使用する連続技は、近距離立ち強パンチ（2段）→キャンセル強ライジングタックル（以下ライジング）で安定だが、自分なりのオリジナル連続技を使用してもいいだろう。これが基本戦法Bだ。

最後は空中ふっ飛ばしパターン。画面端で繰り返す場合と、ふっ飛ばしの先端を当てるように攻めるものの2種類ある。また、空中ガード待ちといったパターンも含まれる（基本戦法C）。

※以上の戦法で対CPU戦はオッケー。相手の気力ゲージがMAXにならないよう挑発も忘れんなよ！　Byテリー



しゃがみ強キックの先端をガードさせて…



ワンテンポ遅らせて弱ウェイブ。これがよく当たるぞ



待った方が楽な相手も多い。反撃できる技を覚えてしまおう

キャラ別攻略

基本戦法A（パワーウェイブパターン）が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キャラ。しゃがみ強キック→遅めキャンセル強パワーウェイブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チャンの3キャラ。

基本戦法B（待ち、パターン）が有効なのは全部で11キャラ。それぞれ何をするかを説明していこう。

京に対しては画面端で待ち、R.E.D.Kickや近い位置で百拾五式・毒咬みを出してきたらガード後に素早く立ち弱パンチで反撃し、強ライジングへつなごう。また、跳び込んでくることも多いので、できる限り弱ライジングで迎撃しよう。テリーと庵はよくパワーためをするので、ジャンプ攻撃から連続技を狙おう。アンディに対しては弱バーンナックルをガードさせよう。アンディは空破弾か飛翔拳を出すことが多いので前転で抜け、裏から連続技だ。

ジョーに対しては画面端で待ち、投げ間合いに入ったらC投げ。リョウには近い間合いでしゃがみ弱パンチを振る。すると弱飛燕疾風脚を出すことがあるので、空振ったところに反撃。レオナ、舞、ギースには画面端で待ち、Xキャリバー、ムササビの舞、ダブル烈風拳を出してくるのを待ち、ガード後に連続技。ケンスウには遠距離立ち強キックなどをガードさせると①超球弾のあとorその場から跳び込んでくる②ダッシュから龍顎砕or龍連牙・天龍のどちらかを出す場合が多いのでそれなりの対処を取ろう。キングはサプライズローズを連発するので、一度ガードした後、空中ふっ飛ばし攻撃（頂点〜下降中で出す）でカウンターを狙い、追い討ちしよう。



ラルフには後ろジャンプ強Pの繰り返しでもOK。気絶するぞ

弱バーンをガードさせて空破弾を誘い…





前転で抜けたあと、ダッシュで接近して背後から連続技を決めよう

基本戦法C（空中ふっ飛ばしパターン）が効くのは全部で9キャラ。紅丸、大門には画面端で先端を当てるようにして出すだけ。アテナ、キム、チョイには画面端で後ろジャンプ。それぞれサイコソード、飛燕斬、竜巻疾風斬を出してくることがあるので、空中ガード後、着地してから連続技を叩き込んでやれ。

マチュア、バイス、クラウザーにはラウンド開始直後に中ジャンプで跳び、空中ふっ飛ばしを出そう。その後も空中ふっ飛ばしの先端が当たるように垂直小ジャンプや小ジャンプを使い分けて、やや早めに空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返すだけ。ビッグに空中ふっ飛ばし攻撃（先端がいい）をガードさせると各種突進技を出してくることがあるのでガード後に反撃。また、中〜遠距離でしゃがみ弱パンチを振ると、突進技を出してくることもあるぞ。

後ろジャンプを繰り返し、必殺技を空中ガード後に反撃だ

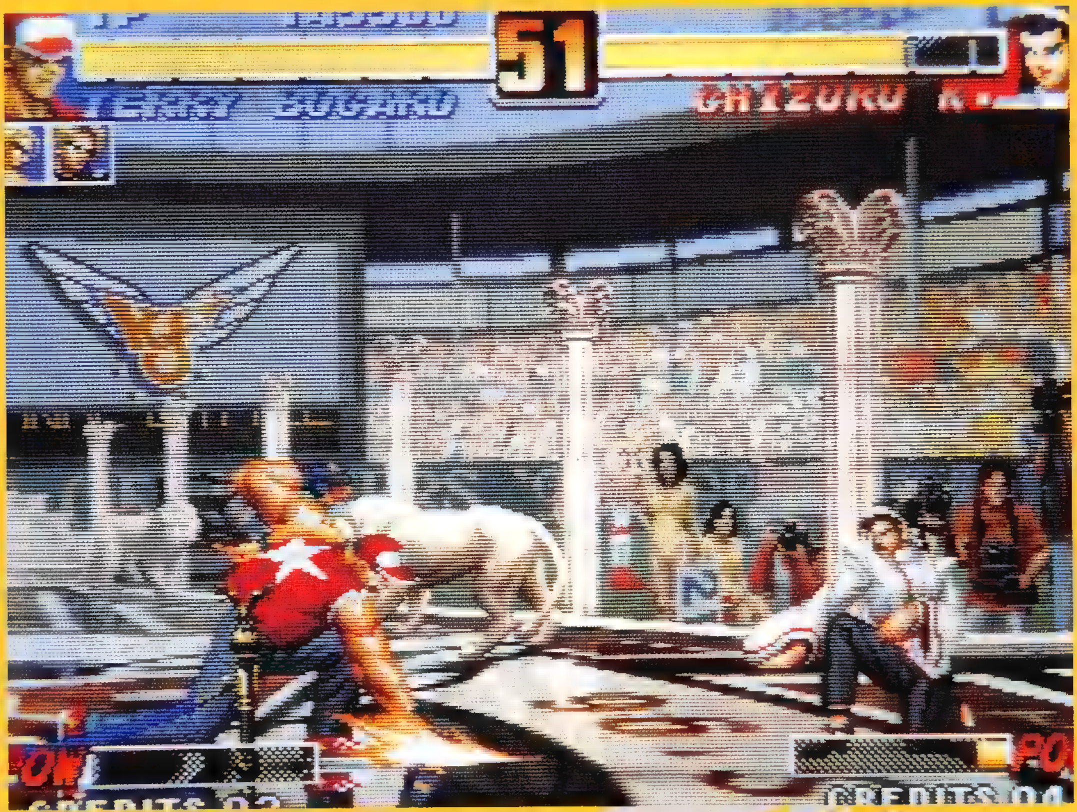


対ボス攻略

神楽ちづる

基本戦法Aで挙げた遠距離からのパワーウェイブパターンが有効。楽勝でパーフェクトを取ることができるのだ。

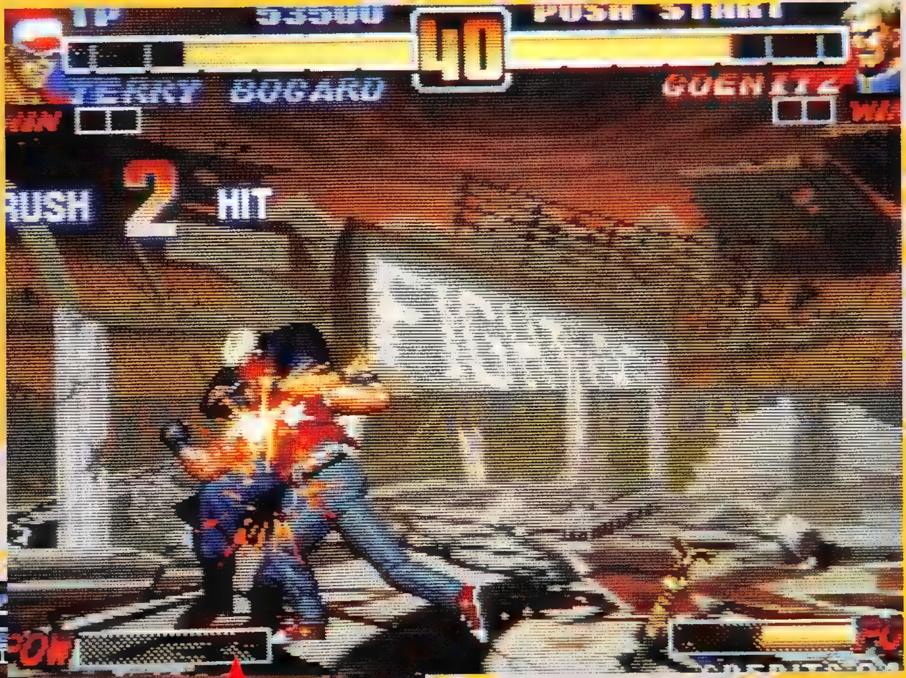
相手に近づかれたら、しゃがみ弱パンチを振ってみよう。相手はジャンプor百八活 玉響の瑟音を出すので、ライジングで返していく。しゃがみ弱パンチからすぐにライジングタックルを出す感じだ。



このぐらいの間合いから強パワーウェイブを撃つだけ。サッサと倒して次にいきましょう

ゲーニッツ

ゲーニッツも基本戦法AでOK。しゃがみ強キック→キャンセル弱パワーウェイブを出すとテレポートで移動するが、自分の目の前を通過するあたりで近距離立ち強パンチを出すと食らってくれる。そのままキャンセルをかけて強ライジングへつないでいこう。



出現時に連続技を決めることができるのだ


キャンセルパワーウェイブなら、抜けられてもこちらが先に動けるようになるので…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←+C
バスタースルー	→or←+D
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC



各種必殺技で攻め通せ!!

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

基本戦法

1つ目は、飛翔拳をバリバリ出し続けるパターン。キャラによって仕掛け方が多少変わってくるのだが、大体、先端を当てるようにして飛翔拳を出せばよく食らってくれるので問題はない。



CPU戦でも大活躍。効く相手にはホント効くのだ

ダウンを奪ったあとは「相手が起き上がった直後」に弱飛翔拳を出すだけでOK！　再び飛翔拳を食らってダウンを奪えるぞ。以後繰り返していこう（基本戦法A）。

2つ目は、一度相手に近づいて、しゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳を繰り返して出すパターン。ポイントは、斬影拳をガードさせたあとのしゃがみ弱キックをよく食らうことにある。中にはしゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチでもOKなキャラもいるぞ（基本戦法B）。

3つ目のパターンは、待っているだけ。そして、相手が出す技や、行動に合わせて連続技、返し技などを決めていくパターンだ。（基本戦法C）

※基本戦法A、Cにいえることだが、ダウンさせたら挑発で相手のパワーゲージを減らしておこう。また、相手（CPU）がパワーためや挑発をした時は、できる限り攻め込んでいこう。



ヒットしてもガードされても、しゃがみ弱キックから斬影拳



斬影拳で突っ込み…

キャラ別攻略

A（飛翔拳パターン）が通用するのは、紅丸、アンディ、ラルフ、クラークの4キャラ。紅丸の場合は、こちらに歩いてきた時に出すようにしよう。

B（しゃがみ弱キック→キャンセル弱斬影拳パターン）が通用するのは、ジョー、ユリ、キム、チャン、香澄、マチュア、バイスの7キャラ。ユリ、チャンに対しては、しゃがみ弱キックのかわりにしゃがみ強パンチがいい。また、香澄には、遠距離から飛翔拳を放ち、一度ダウンを奪ってからパターンに移ろう。

C（待ちパターン）が有効な相手は、残る16人。反撃のほとんどが近距離立ち強パンチでOKなので、そこから撃壁背水掌へつないでいこう。

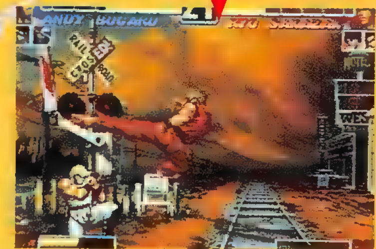
京が跳び込んできた時は昇龍弾で迎撃し、琴月 陽、R.E.D.KicKをガードしたら反撃。大門には、画面端でジャンプ強キックの先端を当てるようにして出すだけ。目の前で挑発をしたらダイレクトに斬影拳を打ち込むか、ダッシュして立ち強パンチを入れるかにしよう。リョウに対しては、近い間合いでしゃがみ弱パンチを振って飛燕疾風脚を誘い、空振り後に反撃しよう。ロバートには、遠距離で立ち弱パンチを振るといい。強龍撃拳を出してくることがあるので、技の引き際に強斬影拳で突っ込もう。

舞とレオナに対しては画面端で待ち、それぞれムササビの舞、Xキャリバーをガードした後に反撃しよう。

キングは、サプライズローズを連発して出してくるので、タイミングを合わせて空中ふっ飛ばし攻撃で反撃。アテナは、こちらがジャンプしているとサイコソードを出すので、空中ガードをしてから反撃しよう。テリー、庵はパワーためをよくするので、そこに跳び込んで連続技を狙っていこう。また、庵が強葵花を出してきた場合は、3発目までガードしてから反撃。ギースには画面端で待ち、立ち強パンチ→キャンセルダブル烈風拳を出してきたら、硬直中に反撃なのね。B・Gには遠距離で小技を振って、各種突進技を誘い、ガードしてから反撃をしよう。ケンスウには遠立ち強パンチで牽制しつつ跳び込みを待ち、跳んできたら弱昇龍弾で迎撃。クラウザーには、近づいてきたらふっ飛ばし→空振りキャンセル強空破弾を出してみよう。前転してきた場合はモロに食らうぞ。



この位の間合いでしゃがみ弱パンチを出すと…



このように、飛燕疾風脚を誘えるのだ



パワーをためだしたら、跳び込もう



ふっ飛ばし空キャンセルのコツは、出したい必殺技＋CDなのだ

チン、チョイには中間距離からしゃがみ弱キックで跳び込みを誘い、弱昇龍弾で迎撃。

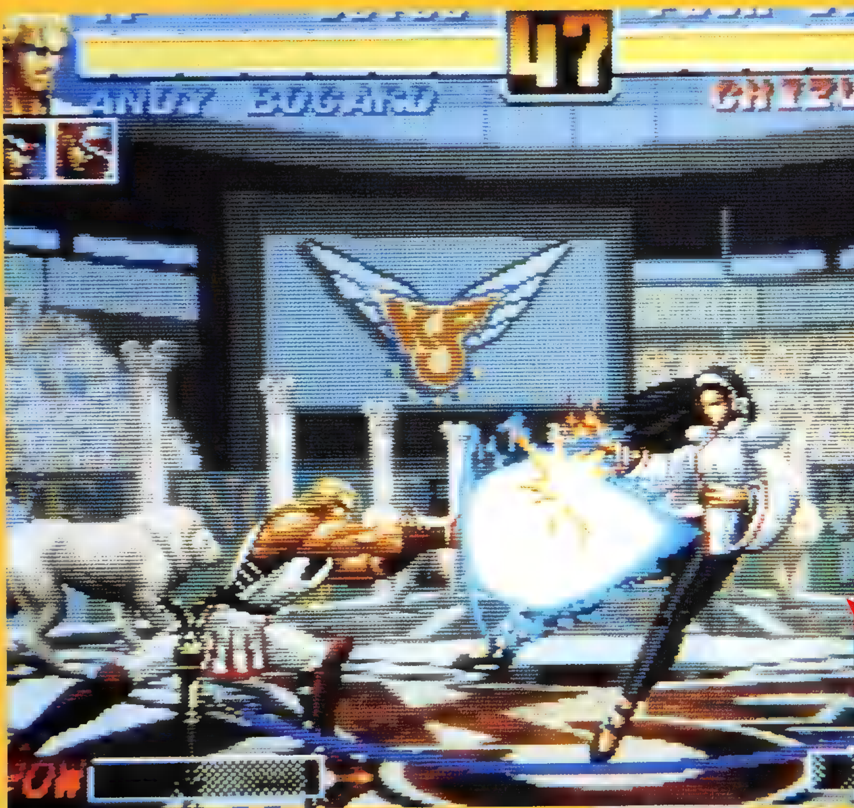


この場合、使用するのは強空破弾なので←↙↓↘→＋CDなのね

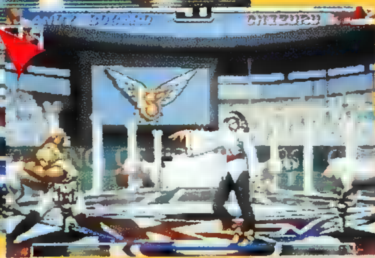
対ボス攻略

神楽ちづる

勝ち方は非常に簡単。近づいてきた時に弱飛翔拳を放つだけ。要は基本戦法Aの飛翔拳パターンに属するのだ。先端が当たるようにね。



見事ヒット！　あとは挑発やパワーためを混ぜて継続しよう


この位の位置なのだ。早めに出すとガードされてしまうぞ

ゲーニッツ

アンディ特有なものでは、近づいてきたら、ふっ飛ばし攻撃→空振りキャンセル強飛翔拳。相手は真八稚女（みずち）を出そうとして、勝手に食らってくれることが多い。

しかし、近すぎる位置で空振りキャンセルをしても、飛翔拳が出るまでに真八稚女を食らってしまうので位置には気をつけよう。相手がパワーをためた時は、迷わず強斬影拳で突っ込め。これまたよく食らってくれるので、我弾幸まで出そう。そして、ダウンを奪ったあとは、挑発で気力を減らしておこう。

その他は草薙京のところで紹介した共通パターンへ持ち込み、しゃがみ弱キック→キャンセル撃壁背水掌でOK。



おら〜、天下の宝刀・斬影拳（強）じゃい。ヒット後は我弾幸までキッチリね



パワーをためだしたら…

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	→または←+C
抱え込み投げ	→または←+D
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	斬影拳ヒット中↓↘→+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌	接近して←↙↓↘→+C
幻影　不知火	ジャンプ中↓↘→+BorD
幻影　不知火　下顎	幻影　不知火着地中AorC
幻影　不知火　上顎	幻影　不知火着地中BorD
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD



飛び道具と爆烈拳でオラオラ〜!!

ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

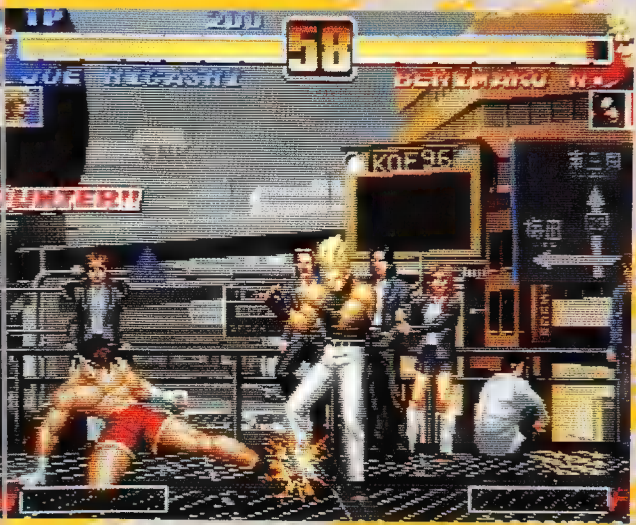
基本戦法

パターン①は、ひたすら弱ハリケーンアッパーを連発するというもの。CPUはジャンプしようとして失敗し、ハリケーンアッパーに当たることが多いのだ。ただし、弱ハリケーンアッパーは射程が短いので、撃つ間合いはかなり近め。相手が近づくのを待ってから連発モードに入ろう。



ガードされていても連発していればそのうち当たってくれる

パターン①のアレンジで、遠めの間合いで強ハリケーンアッパーを連射する方が有効なキャラもいる。詳しくはキャラ別攻略を参照。



リーチの長い技に弱いCPUには連発するだけでよくヒットする

パターン②は、しゃがみ弱キックパターン。相手が近づいてきたらしゃがみ弱キックで追い払うようにする。しゃがみ弱キック単体を食らってくれることも多いが、狙いは前転。CPUが前転をしてきたらそのスキにしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル爆裂拳（きちんとフィニッシュまでつなごう）を決めるのだ。もししゃがみ弱キックがガードされていたら爆烈拳は出さないように。



密着状態でしゃがみ弱キックが当たったら連続技を

パターン③は弱黄金のカカトパターン。ダイレクトに黄金のカカトを出す相手と、しゃがみ強キックキャンセルで出してガードさせて体力を削っていく相手がいる。これも詳しくはキャラ別攻略を参照。

キャラ別攻略

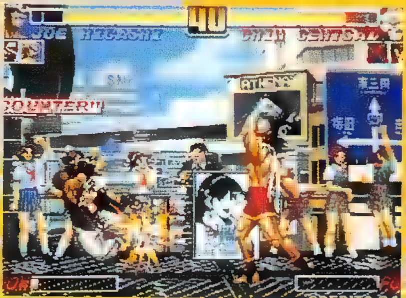
パターン①の対象は、京、ラルフ、クラウザー、アテナ、テリー、香澄、ロバート、ユリ。



間合いはこれぐらいがベスト

京とロバートは、ハリケーンアッパーに反応して毒咬みや飛燕旋風脚を出してくるので、射程のやや外からハリケーンアッパーを撃つようにしよう。ユリも遠めからハリケーンを撃つようにする。跳び越えられてしまうことが多いが、その下をくぐることができるので、着地点に後ろから連続技を決められる。

遠くからの強ハリケーンアッパーが有効なのは、チン、チャン。ただ、チャンにはパターン③の方が確実かも。



1発目は当たらないが、2発目は射程が長いのでヒット

パターン②は、紅丸、レオナ、アンディ、舞、マチュアに対して使う。

それぞれ注意点があるので説明しよう。レオナがしゃがみ弱キックを出したら、次に必ずしゃがみ強キックがくるのでガードすること。アンディは、空破弾を出してきたら立ちガードで防ぎ、ガード後に反撃を試みよう。食らってくれたらラッキー。マチュアは画面端でしゃがみ弱キックを単発で出そう。するとデスペアーが誘えることがある。画面端でガードすれば反撃が入るぞ。



ガードしたら反撃タイム

パターン③で闘うのは、ジョー、チョイ、チャン。ジョーとチャンにはしゃがみ強キックキャンセル黄金のカカトをガードさせるのを繰り返す。



適当なタイミングで出しても対空として機能するぞ

チョイはジャンプで跳びまわっているところに黄金のカカトを当てる。ただし、地上をうろうろしている時に黄金のカカトを出してしまうと反撃を食らうので、うろうろモードの時はパターン②に切り替えよう。チョイの行動パターンの判断が重要だ。

また、キングに対しても、サプライズローズを待って黄金のカカトで返す、というふうに応用できる。

次に、特有のパターンを使うキャラの解説に入ろう。

大門、キム、ケンスウ、クラークは、画面端でジャンプ強キックを出すのを繰り返す。ジャンプの頂点付近で強キックを出すのがポイントだ。

バイスはジャンプ強キック↓立ち強パンチ→キャンセル弱ハリケーンアッパーの連続技だけで勝てる。

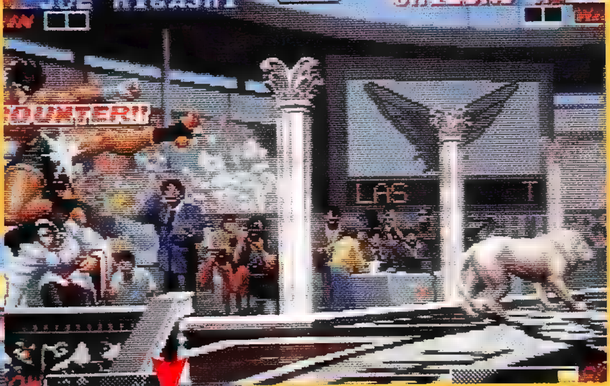
庵とギースは待ち。それぞれ、鬼焼きやダブル烈風拳のスキに連続技を入れよう。

4回ヒットすると気絶するので連続技を決めよう



対ボス攻略

股間がヒットしている決定的瞬間。これだけを繰り返してもパーフェクト勝ちできる



欲張るなら連続技だが、真のジョー使いならば股間オンリーだ（笑）



神楽ちづる

ちづるには非常にイカすパターンが発見されたので紹介しよう。名づけて「股間パターン」。

やることは簡単、画面端まで下がってジャンプ弱キックを出すだけ。ジャンプするのはちづるが近づいてきてから。そして、弱キックは下降中に引きつけて出す。これだけで、百八活 天神の理を潰すことができるのだ。しかも、そこから立ち弱パンチ↓キャンセル爆烈拳の連続技につなぐことができる。

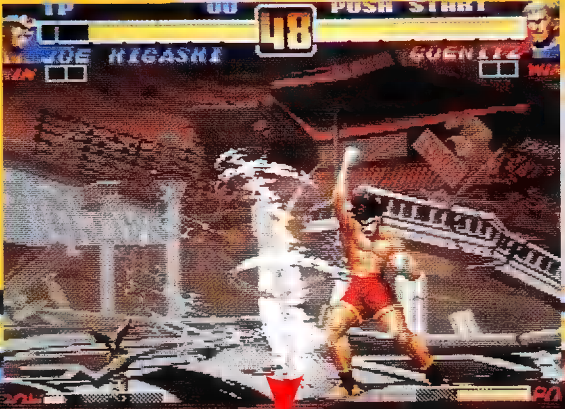
なぜ「股間パターン」かというと、ジャンプ弱キックの時、ジョーの股間がちづるの顔にバッチリ当たるため。楽しい。

ゲーニッツ

弱ハリケーンアッパーでゲーニッツのワープ技を誘い、その終り際のスキに、立ち弱パンチ↓キャンセル爆烈拳の連続技を入れる。これでバッチリ勝つことができる。

一応注意点を述べておこう。爆烈拳はきちんとフィニッシュまでつないでダウンさせ、その間に挑発を3回してゲーニッツのパワーをゼロにするように。爆烈拳フィニッシュは、きちんと爆烈拳の11段目にキャンセルをかけて出すこと。立ち弱パンチから決めた時はヒット数表示が12の時だ。

ハリケーンアッパーで==== を誘い…



あとはAボタンを連射するだけ



技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	→または←+C
レッグスルー	→または←+D
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC

猛虎雷神剛でクリアだ押～忍!!



リョウ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち



ユリは少し特殊。めり込むように雷神剛をガードさせると…



前転してくる。でも、雷神剛を連発していれば問題ないのでした

基本戦法

リョウは大まかに分けて2つのパターンがあるのでそれぞれ紹介していくっす。押忍！

組み手①～これは対人戦でも使うことの多い猛虎雷神剛を連発する。ガードされてもお構いなしパターンっす押忍！

ガードされても削りが多く、間合いもいい具合に離れ再び雷神剛を出すとCPUの反撃を打撃防御して当たるので、連発しているだけで勝てることもあるっす押忍！

跳び込みからや地上でCPUが射程距離に入ったら出すといった感じに使おう。基本的にはガードされても反撃されにくい弱を使うっす。

また、打撃防御で返しきれない技を出してくる相手がいるので、対処法はのちのち紹介するっす押忍！

組み手②～しゃがみ強パンチ(アッパー)を当てていく戦法。画面端などでしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところを狙い打ちで出していく。CPUが跳び込んできた時も対空技となるっす押忍！

また、キャラによってはしゃがみ強パンチが潰されてしまうこと（相討ちも含む）もあるので、なるべく自分の真上に跳び込んできたものを落としていこう。数発入れると気絶するので、その時は連続技を決めろっす押忍！



地上では引きつけてしゃがみ強パンチ



跳び込み系には早めに出そう

キャラ別攻略

実は組み手①で事足りる。しかしCPUの順番次第で組み手②も使う場合もあるので、じっくり攻略していこう。最初の4チーム目ぐらいまでは、跳び込み攻撃や雷神剛が決まりやすいので連続技の練習だ！

京と大門は組み手①。全キャラに共通だがCPUのパワーゲージがMAXにならないよう、雷神剛の合間に挑発でゲージを減らすことを心掛けよう。押忍！

紅丸は画面端で組み手②。通常ジャンプをするとスーパー稲妻キックを出してくることがあるのでカウンターを取って跳び込み連続技だ押忍！

庵は組み手①②。近づいてきたら遠距離立ち弱蹴りで返そう。ゲージをため始めるとやめない庵にはダッシュして連続技を入れろ。葵花ガード後も入るゾ押忍！ マチュアは組み手②が安定。ダウンしたら起き上がりにしゃがみ弱蹴りが当たりやすいので、立ち弱パンチに繋ぎ連舞拳まで入れてやれ押忍！ バイスは跳び込み攻撃を食らうので、離れた間合いから跳び込み連続技を狙うだけっす押忍！

キングと舞は組み手②、①。香澄は組み手①とジャンプ攻撃すかし連舞拳を狙え！

レオナは組み手②。グランドセイバーには連舞拳、Xキャリバーには連続技をそれぞれガード後に入れよう。ラルフ、クラークは組み手①②の使い分け。餓狼チームは組み手②のみ。必殺技(飛び道具が狙い目)をガードしたらしゃがみ強パンチから連続技だ！

アンディは組み手①も有効。雷神剛をガードされたら、少し間をおいて虎咆で反撃を潰せ。空破弾は立ちガードして連続技も決まるゾッ。リョウは通称ひねパン（遠距離強パンチ）の先端を当てるように打っていけばいいオラッ！

ロバートとユリは組み手①②。ガードされたらロバートには虎煌拳を撃って反撃を潰せ。サイコソルジャーチームも組み手②のみ、楽勝っチ！

キムとチョイは特に組み手②。①も有効っす。チャンとギースは組み手①の追い討ちナシでオラッオラッ！ クラウザーは画面端じゃなくても組み手②。BIGも組み手②が有効。必殺技をガードしたら連続技だ押忍！ 以上っす。

リョウは比較的楽なので、がんばってね押忍！



紅丸には跳び込み連続技が決めやすい



ため始めたらすかさずダッシュ、連続技を叩き込め！



雷神剛のあと、ちょっと待って虎咆を出せば必殺技を潰せる



対ビッグ戦では、離れたら弱技で牽制しよう。突進技を誘えるぞ



とにかくひねパンを打ち込むだけ。そのうち気絶する

「対ボス攻略」

神楽ちづる

神楽ちづるの攻略パターンは2通りあるので自分で簡単だと思った方を使ってね押忍！

A～立ち弱パンチで牽制して猛虎雷神剛でオリャ～！パターン。

開始直後よりちょっと近い間合いで立ち弱パンチ(1発)で牽制すると神楽は天神の理または玉響の瑟音を出すので、そこに打撃防御効果のある弱雷神剛を決めてやろう押忍！

追い討ちの虎砲もセットで入れるのを忘れずに押忍！

B～虎煌拳を撃ってパーフェクトだオリャ！パターン。

弱虎煌拳の先端が当たる間合いで撃っているだけ。弱、強と交互に撃っていこう。手堅くいくなら弱だけで。パーフェクトだ押忍！



このぐらいの間合いから立ち弱パンチで誘って…



雷神剛でGO。必殺技を出してくるが、打撃防御して突き進むのだ

ゲーニッツ

ゲーニッツの攻略パターンっす押忍！　弱虎煌拳を先端が当たる間合いで撃つと、ゲーニッツは虎煌拳を跳び越えきれずに当たるか、竜巻を残し裏に回り込む〝ひょうが〟を出してくるので、回り込まれたら落ち着いてしゃがみ強パンチキャンセル雷神剛をたたみ込め！　追い討ちのオッラ～！（虎咆）まで決めてパーフェクトを狙え！　押忍！



ゲーニッツに対しては、まず虎煌拳でワープ技を誘う



そして、出現時のスキに背後から連続技を叩き込もう

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→または←+C
巴投げ	→または←+D
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	
・→↓↘+AorC	
・雷神剛ヒット中に	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+C
猛虎雷神剛	↓↙←+AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC

●お得情報

ここでは極限流連舞拳ヒット後の追い討ち攻撃を紹介したいと思うっす押忍！　追い討ちには空中攻撃、必殺技のどちらかを入れることが可能。

ダウンを奪え、安定したダメージを狙うなら空中ふっ飛ばし攻撃が最適。連舞拳ヒット後ダウンさせず連係にいきたい時は大ジャンプ強蹴りを空中で当て、着地に『もういっちょいく!?』とばかりに連舞拳やしゃがみ弱蹴りからの連続技、前転で相手の裏に回り込むなど、状況に応じてキツイ1発を決めてやれ押忍！

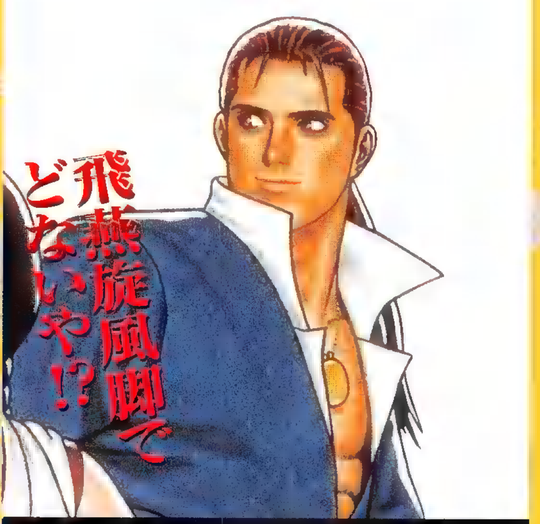
画面端以外は必殺技を狙って派手にいくといいぞ。ダメージ的にも、追い討ち攻撃の中で1番減るのが強飛燕疾風脚なので覚えておこう。

追い討ち講座でした押忍！



実はちょっとだけ体力に差があるのだ

飛燕旋風脚でどないや!?



ロバート・ガルシア

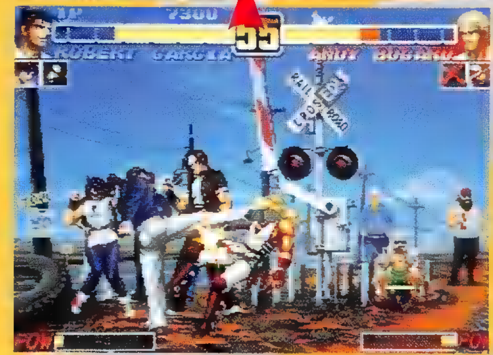
攻略／MASA藤原

基本戦法

1つ目は立ち強キックを使う戦法。立ち強キックが届く間合いに相手が近づいてくるまで待ち、近づいたら立ち強キックを出す。立ち強キックを当てたあとは、相手との距離が離れてしまうので、再び相手が近づいてくるまで待ってから強キックを出す。そのうち相手は気絶するので、お好みの連続技を入れよう（強キックパターン）。



気絶しているところに連続技を入れて一気に体力を奪おう



相手から近づいてくるのを待つようにしてやる

2つ目は飛燕旋風脚を使っていくパターン。ラウンドがはじまったら飛燕旋風脚。相手にガードされたら続けて飛燕旋風脚。相手にヒットしたら続けて飛燕旋風脚。相手のパワーゲージがマキシマムになっても飛燕旋風脚。いつでも飛燕旋風脚。どこでも飛燕旋風脚。とにかく飛燕旋風脚。これだけでOK。相手のパワーゲージがたまってガードキャンセル（前転）されても、極限流連舞脚になることがあるし、相手の反撃もほぼガードできるので、相手のパワーゲージを気にせずにやっていこう（飛燕旋風脚パターン）。



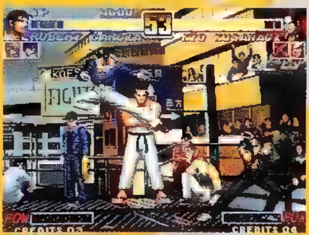
相手の体力がなくなるまで続けるべし

キャラ別攻略

強キックパターンが通用する相手は、紅丸、大門、テリー、アンディー、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、クラーク、拳崇、香澄、バイス、マチュア。

飛燕旋風脚パターンが通用する相手は、キム、チャン、チョイ、クラウザー。

京には、ラウンドが開始したら垂直ジャンプして飛燕龍神脚を出す。ガードされたらまた垂直ジャンプして飛燕龍神脚を出す。いつか当たってくれる。気をつけなければならないのは、飛燕龍神脚が空振りして相手の近くに着地してしまった時。その場所で垂直ジャンプしてしまうと、京が鬼焼きを出してきてそれに当たることがある。そんな状況になったら、後ろジャンプから飛燕龍神脚を出すように。



少し離れた間合いから出すように

レオナは、ガードして待っていればグランドセイバーやXキャリバーをやってくる。グランドセイバーをガードしたら投げ、Xキャリバーをガードしたら近距離立ち強パンチ→極限流連舞脚→ジャンプふっ飛ばし攻撃（以後、連続技はすべてこれ）を入れよう。

アテナは、画面端で後ろジャンプをしていれば、サイコソードを出してくるので、それを空中ガードして連続技を入れてやろう。また、待っていれば跳んでくることもあるので、龍牙で迎撃してもいい。



レオナが技を出してくるまで我慢する



空中ガードを忘れずにしておくこと

チンは、待っていればスキがある技を出してくるので、ガードしたあとに連続技を入れよう。またチンが寝たらしゃがみ強キックを入れよう。

舞は、画面端で待っていればムササビの舞を出すので、ガードして連続技を入れる。

この後に少し間をおいてから強パンチからの連続技を入れる



キングはサプライズローズを連発してくるので、とりあえず一回ガードして次のサプライズローズに昇りジャンプふっ飛ばし攻撃合わせる。これの繰り返しでいい。

庵は待っていればそのうち葵花やパワーためをやりだす。葵花の時は3段目に龍牙を合わせ、パワーためをはじめたら急いで連続技を入れよう。

この龍牙はカウンターで当たって2ヒットになる



ギースは、そのうちダブル烈風拳を出してくるのでガードしたら連続技を入れよう。

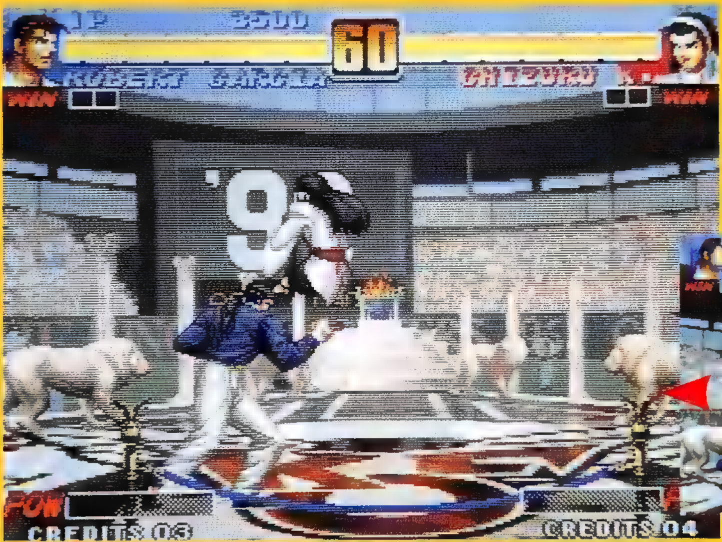
ビッグは、立ち弱パンチを振っていれば突進系の技をやってくるので、ガードしたあとに連続技を入れよう。

対ボス攻略

神楽ちづる

まずラウンドがはじまったらいきなりしゃがむ。ちづるが近づいてきたら、しゃがみ弱キックが届かない間合いで1発空振りする。そうすると、必ず何かをしようとするので、龍牙を出すと、ちづるは勝手に当たってくれる。これを繰り返していこう。ちづるがダウンしたら、挑発してパワーゲージを減らすようにしよう。

画面端に追い詰められたらこのパターンがきかなくなってしまうので、大ジャンプで跳び越すようにしよう。



跳びこんでくるので龍牙で迎撃しておく



この間合いからしゃがみ弱キックを出すと…

ゲーニッツ

ラウンドが開始したらとりあえず画面いっぱいに離れる。そうしたら、強龍撃拳を撃ってみよう。するとゲーニッツはテレポート技のひょうがを出してくる。ひょうがの出現する場所は、自分の前方のやや離れた位置か、前方か後方の密着した位置。やや離れた位置の時は龍撃拳に勝手に当たってくれる。密着した位置の時は乱舞技を出してくる。乱舞技をガードしたら連続技（しゃがみ強パンチ↓極限流連舞脚↓ジャンプふっ飛ばし攻撃）を入れる。投げでもいい。これを繰り返していこう。ゲーニッツがダウンしている間は、挑発をしてパワーゲージを減らすこと。

もう1つのパターンは、まずジャンプ弱キックをガードさせて、しゃがみ弱キック↓極限流連舞脚といれるもの。このパターンで注意しなければならないことは、ジャンプ弱キックはかなり深めにガードさせて、密着した位置に着地するということ。そうしないと、極限流連舞脚の出かかりに反撃されてしまう。

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→または←+C
首切り投げ	→または←+D
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD
極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+D
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC

離れた間合いから強龍撃拳を出すとひょうがをしてくる





ひょうがをしてからのみずちをしっかりガードしてから連続技をぶち込んでおこう

●お得情報

超必殺技が出せない状態でキャンセル超必殺技をやると、通常技が2HITになる。この時の強パンチの2段目にキャンセルがかかる。これを利用して、裏回りジャンプ弱キック↓立ち強パンチ↓覇王翔吼拳↓極限流連舞脚↓ジャンプふっ飛ばし攻撃といった連続技を入れてみよう。

つまり10月号で紹介した連続技で強パンチが絡んでいるものはすべて、強パンチ↓覇王翔吼拳↓…とやれば1HIT増えるということじゃい！



体力ゲージとパワーゲージを確認してからやるようにしよう



連続びんたでゴリ押しっち!!

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

基本戦法

組み手Ⅰ～しゃがみ強キックキャンセル強百烈びんたでゴリゴリよゆうっちパターン。

通常技で最も長いしゃがみ強キックをキャンセルして強百烈びんた（以下、びんた）を出していくだけけっチ！ ビンタをガードされたら、再びしゃがみ強キックキャンセルびんたを出していこうっチ。しゃがみ強キックでダウンした場合は、CPUの起き上がりに通常技（しゃがみ強キック、しゃがみ強パンチ）やふっ飛ばし攻撃を重ねてキャンセルびんたを出そうっち！ しゃがみ強キックキャンセルびんた～しゃがみ強キックキャンセル～（以下、下強K&B）を続けていけばほとんど勝つことができる。特定のキャラにはびんたをガードされた時にちょっと歩いてしゃがみ強パンチキャンセルびんた（以下、下強P&B）を出すと、CPUの反撃を潰して強パンチから連続技になるのでそれも使っていくっチ！ 連続してびんた～びんた（以下、B&B）も使えるっチよ♡

組み手2～虎煌拳とりあえず撃っとくっちパターン。

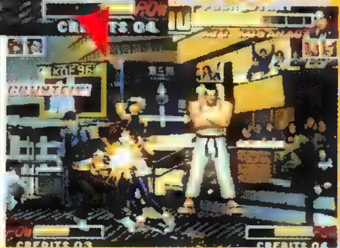
全キャラには通じないが、間合いに応じて弱 or 強虎煌拳を撃っていく（先端が望ましい）っチよ！ ラウンド開始直後やCPUが近づいてきた所に撃っていくっち。画面端に追い詰め、起き上がった所に弱を単発で撃っていくと、より効果的（はまりやすく、やりやすい）っチよ！ あくまで組み手Ⅰの延長上として使っていこうっチ♡



しゃがみ強キックからのキャンセル百烈びんたをCPUがガードしたら…



再び、しゃがみ強キック百烈びんたか…



少し歩いてしゃがみ強パンチびんたッチ！



ユリ！　撃っちま～す。先端が目安よ♡

キャラ別攻略

ほぼ組み手Ⅰでいい。ここでは百烈びんたをガードさせた後の対処を紹介するっチよ！

京&紅丸は組み手Ⅰ。下強K&Bで押していこう。画面端では下強P&Bが当たりやすいっち。大門は組み手Ⅰ、2。びんたを攻撃避けで避けたら通常投げっち。画面端なら起き上がりに2を使うっち！

庵は組み手Ⅰ。また、画面端で待って葵花、鬼焼きのガード後に下強Pから連続技を決めていくのも有効っち。マチュアは組み手Ⅰ、2。下強P、K&Bどちらでも OK！

画面端なら起き上がり2も有効っち！ バイスは跳び込み連続技。よゆうっち♡

キングは組み手Ⅰ。下強K&Bでいいが、ガードが堅い時にはびんた後に弱虎煌拳を撃ってから下強P、K&Bを出すと決まりやすいっち！



ひたすら待って、必殺技を吐かせよう。ガード後は私の時間ッチよ♡



おりゃ！　跳び込みOKッチ。連続技の練習台になる悲しい女、バイス…

サプライズローズの連発には、2発目に空中ふっ飛ばし攻撃で対処するっち。舞は庵と同じで花蝶扇以外の必殺技に反撃っち。香澄は組み手Ⅰ、2。下強K&Bをガードされたら、すかさず弱虎煌拳を撃とう。起き上がりの2も吉。レオナも庵と同じ。Xキャリバーは連続技、グランドセイバーには弱びんたで反撃っち！ ラルフ&クラークは組み手Ⅰ、2。ラウンド開始から2を使おう。Ⅰは下強K&B。餓狼チームは組み手Ⅰ。下強K、P&Bを使い分けようっち！ リョウは庵式。しゃがみ弱キックを牽制して飛燕疾風脚を誘い、連続技っす！ ロバート&ユリは組み手Ⅰ。ロバートはびんた後に弱虎煌拳で反撃を潰せ！ ユリは攻めてきた所に遠距離立ち強キックの先端を当てていくだけでいけるっち。アテナ&拳崇は組み手Ⅰ。アテナは下強K、P&B、拳崇は下強K&BとB&Bの使い分けっち！ チンはしゃがみ弱キックで牽制。柳燐蓬莱には連続技、回転的空突拳は下強K、跳び込みには伸びきった下強Pで楽勝だ！ キムチームは組み手Ⅰ、2。下強K&BとB&Bは三人共、追い詰めての下強P&Bはチャン、チョイ。ボスチームは組み手Ⅰ。下強K&Bの後に下強P&Bを狙おうっち。また、ギースには庵式も有効。烈風拳のあとに反撃っち！



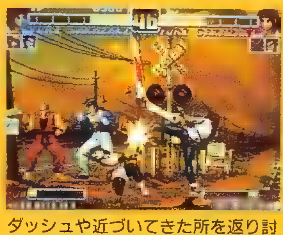
バチ～ン！　私の張り手は百万馬カッチ！



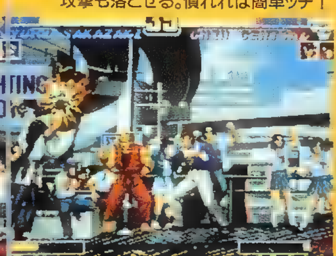


強　百烈びんたをガードさせたら…

よっと！　虎煌拳。逃がさないッチ♡



ダッシュや近づいてきた所を返り討ち。私に近づくとケガするッチよ！



電光石火パンチ！　チンの跳び込み攻撃も落とせる。慣れれば簡単ッチ！

対ボス攻略

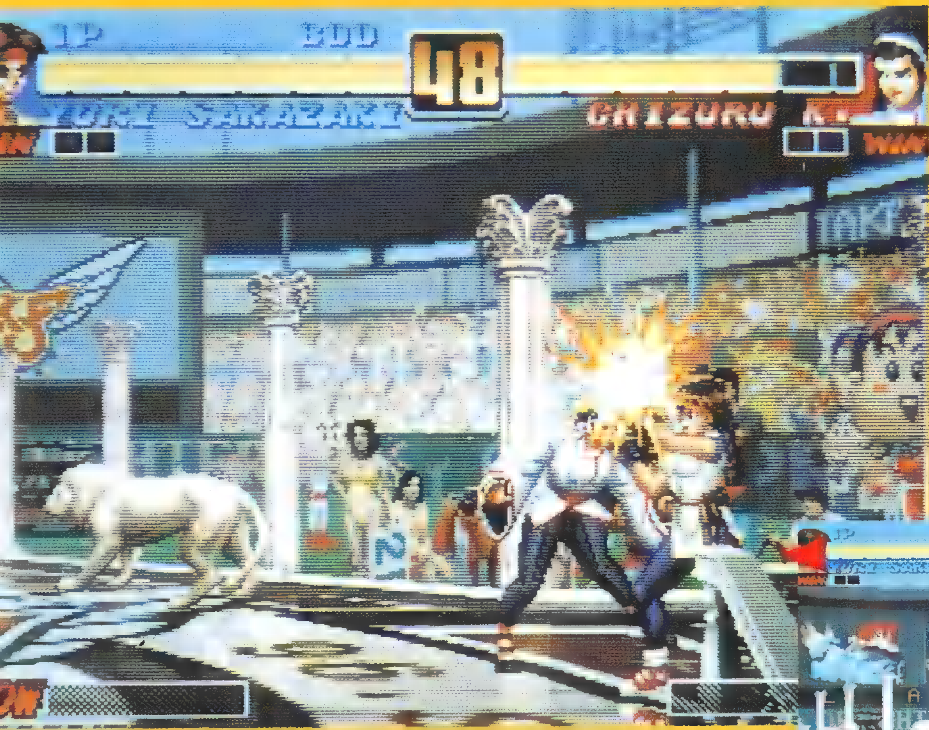
神楽ちづる

ボス戦はちょっと難しい所もあるけど慣れれば超オッケーっちよ！ ここまできたらサクッとクリアしようっち！

弱ユリちょう回し蹴りをガードさせて百烈びんたでおしおきっち！ パターン。正面に落ちようとすると天神の理で落とされるので、回し蹴りで裏回り（神楽の後頭部）に飛び越える感じ。見事ラストの蹴りをガードさせたら、弱百烈びんたで神楽の反撃をバクッと吸ってやろうっち！

間合いは弱パンチが届くらいの近距離（登りと落ち際に1回ずつガードさせる）とラウンド開始よりちょっと近い間合い（登りが空振り、落ち際に1回ガード）の2つ。状況に応じて使い分けようっち！ また基本戦法の組み手2も使え、虎煌拳の先端を目安に撃とうっち。強～弱で撃つのが基本。

端に追い詰めたら弱から弱で撃とうっチよ！



着地後は弱百烈びんたで吸い込めるッチよ♡　ちょうアッパーでも可



弱ユリちょう回し蹴りで跳び越え、こんな感じでガードさせよう

ゲーニッツ

ゲーニッツはお兄ちゃんと同じパターンを使うっちよ♡ 弱虎煌拳を先端が当たる間合いで撃つと、CPUは竜巻を残して裏に回り込む〝ひょうが〟、ジャンプのどちらかで反応してくるので、〝ひょうが〟は硬直がとけたと同時に、ジャンプはゲーニッツの着地と同時にしゃがみ強パンチから連続技を入れようっち。落ち着いてやれば問題ないっチよ。みんなガンバッ！





間合いをちょっと離して弱虎煌拳を撃つと…　おっと裏ですか？ 連続技で超よゆうッチ♡

お得情報

ハァ～イ！ ユリの『サービス♡ サービス♡』のお時間っチよ！

今回のお題は～極限流空手の技名についてだっち。ユリが昨年から使い始めた必殺技、ユリちょうアッパーってのがあるっちよね。実はこの技は〝空牙〟っていう正式名称があるんだよ。今年からの新技、ダブルユリちょうアッパーは〝裏空牙〟、ユリちょうナックルは〝飛燕疾風拳〟、ユリちょう回し蹴りは〝飛燕旋風脚〟と、それぞれ名前があるッチよ♡ 覚えたかな？ んじゃまぁ今回はこのへんで…『サービス♡ サービス♡』でした～。

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→または←+C
さいれんと投げ	→または←+D
燕落とし	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorC
ダブルユリちょうアッパー	強ユリちょうアッパー着地時 →↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
百烈びんた（コマンド投げ）	接近して→↘↓↙←+A
百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+C
ユリちょうナックル	↓↙←+AorC
ユリちょう回し蹴り	↓↙←+BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD



フェニックスアローで完璧ィ〜♡

麻宮(あさみや)アテナ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

基本戦法

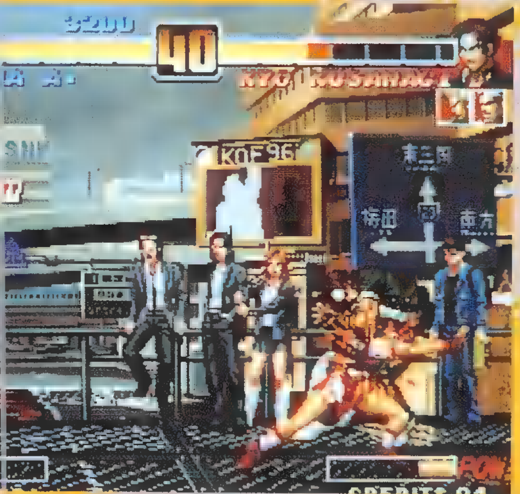
サイコ1～フェニックスアロー（以下PA）乱発パターン。当たろうが、ガードされようがお構いナシにPAで跳びまくる。基本的には強PAを使い、PAをガードされた時は前方、垂直、後方のいずれかでジャンプして再びPAを出すの。PAガード後に反撃するキャラがいるので、キャラによって3種類のジャンプの使い分けが必要になるの♡

サイコ2～ふっ飛ばし攻撃をブンブン振るぞパターン。ふっ飛ばし攻撃を連発しつつCPUに近づいていったり、近づいてきた所を狙い撃ちする感じで使う。CPUの起き上がりにもふっ飛ばし攻撃を重ねていくが、これも根元か先端のどちらかを重ねていく。どっちを使うかはキャラによってさまざま。キャンセル必殺技を使う時もありま〜す♡

サイコ3～画面端で待って通常技を当てたり、牽制して撃退するパターン。基本的にしゃがみで待つ。通常技で牽制するとCPUは何かしらアクションを取ってくるので、そこを撃退するか、ガード後に反撃しよう！ 牽制はしゃがみ弱キックがメイン。当てにいく技は遠距離立ち強パンチ、対空技にはしゃがみ強パンチを使っていこう。牽制ナシでも必殺技で突っ込んでくるキャラがいるので、ガード後に近立強P～強サイコソードの連続技を決めちゃおう♡



フェニックスアロー強し！ これだけでゴリゴリ押していけるよ



こんな感じで起き上がりにドンドンかさねていこう



ブンブン振ろう。避けは歩いて投げ！

キャラ別攻略

アテナは基本戦法をどれもくまなく使うのでややこしい。けれどその分クリアも比較的楽だよ♡ さぁ〜レッツトライ！ 京と紅丸はサイコ1、2。PAをガードされたら前方ジャンプPAを出そう。ダウン後は起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねる。京は根元、紅丸は先端。大門はサイコ3。画面端でひたすら遠距離立ち強パンチ。前転されても投げに化けるので問題ない。攻撃避けは歩いて投げだ！ 八神チームはサイコ1。PA後は後方J～PA。庵はサイコ3も有効。牽制はナシ。葵花、鬼焼き後に反撃だ！ 対空も安定。キングはサイコ1、2。2でダウンさせて、起き上がりに跳び越しPAを出そう。舞はサイコ3。牽制ナシ。花蝶扇以外の必殺技を反撃しよう。ゲージためや挑発にはダッシュ連続技ね。香澄はサイコ1、2。先端が目安。起き上がりは根元で重ね、再び出そう。レオナはサイコ2、3。起き上がりは根元重ね。3はXキャリバーに連続技、グランドセイバーには近立ち強P～強サイコリフレクター。ラルフ&クラークはサイコ3。遠立ち強Pを振る。跳んできたら対空、前転は投げに化けるので問題ナシ。テリーはサイコ1、3。PA後は垂直J～PA。3は牽制アリ。必殺技は反撃しよう。アンディー&ジョーはサイコ1、2。アンディはPA後に後J～PA、ジョーはPA後に垂J～PA。ふっとばし攻撃にはキャンセル強飛び道具。リョウはサイコ3。牽制、対空アリ。飛燕疾風脚は反撃可。ロバートはサイコ1、2。PA後は垂J～PA。2はキャンセル強飛び道具を撃ち、跳び越えてきたら着地に反撃。アテナ&拳崇はサイコ1、2。PAで跳びまくろう！ ふっ飛ばし攻撃は当たる距離で乱発。チンはサイコ1、3。牽制、対空アリ。柳燐蓬莱には連続技、それ以外はふっ飛ばし攻撃だ。近づいてきたら下強Pを連射しよう。キムはサイコ2、3。牽制にはしゃがみ強パンチの先端。2はキャンセル飛び道具、跳ばれたら着地に攻撃。チャン&チョイはサイコ1、2。2のチャンにはキャンセル飛び道具を撃とう！ チョイは起き上がりに根元重ね、PAは跳び越えてから…。ギースはサイコ1、3。対空アリ、烈風拳に反撃。PAは大Jで跳び越えてからね！ クラウザーはサイコ2。遠目でPAで突っ込み、ガードしたら垂直小Jふっ飛ばし攻撃を当てる。カウンターで当たるので、着地強サイコソードで追い撃ち。BIGはサイコ2。近距離で乱発！ 必殺技は反撃だ！ サイコ1も有効。



やめない娘にはダッシュからお仕置よ



レバー後ろに入れて連発。前転防止！

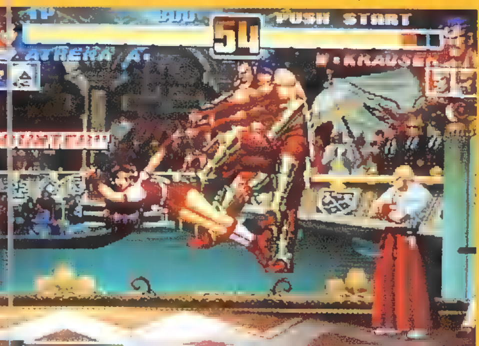


対空の下強Pは早めに出してもグゥ〜！ お師匠さまゴメンなさい



近づいてきた所に狙い撃ちぃ〜♡

小ジャンプして早めに出すのがコツよ！



対ボス攻略

神楽ちづる



大ジャンプなどで神楽を跳び越えてから…

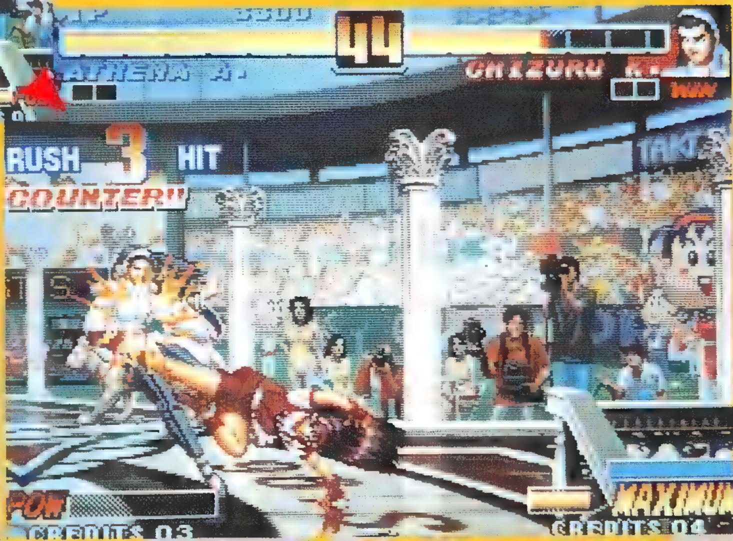
ボス攻略は甘い。甘いっす！好物のいちご大福を口の中にほうばりながらクリアよん♡

大福1～垂直ジャンプしてフェニックスアローだねっ♡

ちづるを大ジャンプで跳び越して強PA（ジャンプ頂点ぐらい）を出そう。その際、ちづるは百活 天神の理を出すが、ちづるの背中に当たるようにすれば問題ない！ ダウン後はダッシュで近づき、起き上がった所に再び、跳び越しor垂直ジャンプPAで攻めよう。間合いは1キャラ分ぐらいが離れているといい！

大福2～ふっ飛ばし攻撃からサイコリフレクターだねっ♡

ふっとばし攻撃キャンセル強SRを出していくだけ。ふっとばし攻撃の手首ぐらいを目安に。間合いが悪いと返されるので注意！ 強の飛び道具に変えてもグゥ～♡



『フェニックスアロー～♡』で戻ってくれば御覧の通り。後は繰り返しよ。いぇ～い完璧っ！

技コマンド表

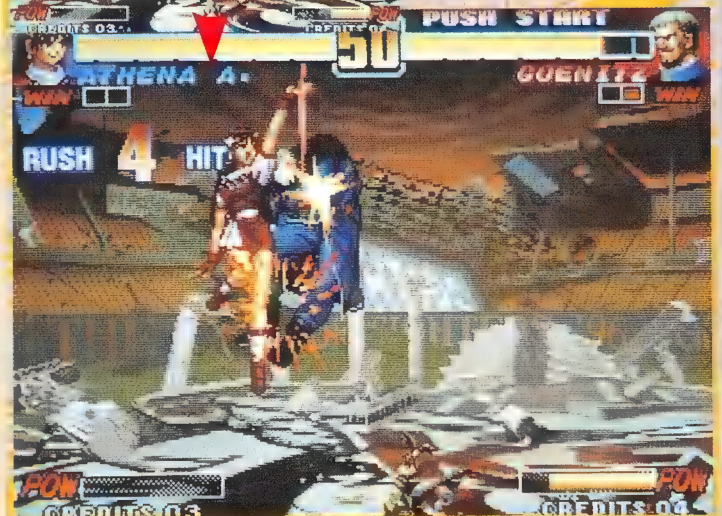
技	コマンド
●投げ技	
ピットスルー	→または←+C
サイキックスルー	→または←+D
サイキックシュート	ジャンプ中↓以外+CorD
●必殺[illegible]	
サイコボールアタック	↓↙←+AorC
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
サイコソード	→↓↘+AorC
空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+AorC
サイキックテレポート	↓↘→+BorD
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←+AorC
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中に←→↘↓↙←+AorC
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC

ゲーニッツ

ラウンド開始後は後転してCPUの出方を見よう。近づいてきたらふっ飛ばし攻撃キャンセル強の飛び道具をガードさせよう。その後様子を見ていると、ゲーニッツは跳び込みか竜巻を残して移動する〝ひょうが〟のどちらかで反撃してくる。しかし、どちらも強サイコソードで撃退可能。見て当てにいってね♡

強のサイコボールまでガードさせると…





〝ひょうが〟か跳び込みを出してくるが、サイコソードで撃退可能！ ゴメンなさい。

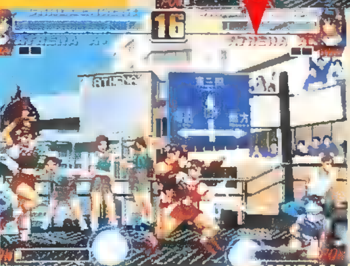
●お得情報

どうもぉ～歌って踊れるアイドル麻宮アテナ『ラジオNF』のお時間で～す♡ 今回はアテナのマル秘情報を教えちゃうわ。超必殺技でシャイニングクリスタルビット（SCB）っていう技があるでしょ…実はそれを身にまとった状態で移動することができるのよ。まずSCBを普通に出して、そのSCBをダウンしない技（立ち弱パンチや立ち強キック）で潰してもらうの。

そしてアテナののけぞりが終わった時に素早くもう一回SCBを出してみると、あら不思議SCBを出したまま動くことができちゃうわ。動ける時に再び入力すると、一度に二重のSCBをまとうこともできるよ♡ 動ける時には他の必殺技も出るので対戦でも効果抜群！ 一度は試してみてね。あらっ？ 終りの時間ねっ『ラジオNF』の麻宮アテナでした。バイバ～イ♡

カウンターで潰してもらい即入力！




わぁ～い♡ 出したまま動けるゾッ。超完璧！

ほな、強い技使ってクリアしよか～!?



椎拳崇（しいけんすう）

攻略／ジェイケイ

基本戦法

まず最初に連続技から。相手の必殺技のスキなどには近距離立ち強パンチ→キャンセル龍連牙・地龍を、気絶させた時はジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル龍連牙・天龍を決めるといいだろう。それでは2つの基本戦法を解説していこう。

●立ち強キックパターン

相手が歩いてきたところに、遠距離立ち強キックの先端を当てていくパターン。注意が必要な相手は以下の通りだ。



先端を当てること。そのうち気絶するぞ

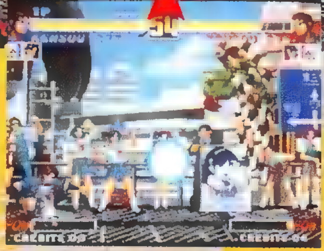
まず、立ち強キックを前転で抜けてくるような相手。前転に充分気をつけておき、抜けられたらすぐにレバー前＋Dで投げるようにしよう。

次に、立ち強キックを食らった（ガードした）あと、スキのある技を出すことがある相手。立ち強キックを当てたら相手の様子をよく見るようにして、空振りのスキに立ち強キックを当てればOKだ。

最後に、挑発＆パワーためを多用する相手。どちらもすぐにやめることは少ないので、ダッシュで接近して立ち強キックで蹴飛ばしておこう。



反応して、相手と間合いに応じた対空技で迎撃しよう



ヒットすることが多いが、たまに跳び越えてくる



強Kの代わりに跳び込み連続技でも可

●超球弾パターン

間合いを離して弱の超球弾を連発するパターン。相手が跳び込んできた場合は、遠い時は着地をしゃがみ強キックで転ばせ、近い場合は引きつけて弱龍顎砕で返そう（地上で3ヒットさせる）。そのあとは、起き上がりに超球弾を重ねて繰り返していこう。

近づかれたときは、しゃがみ強キック（ヒットしても同じ）→キャンセル強超球弾のあと、続けて弱超球弾を撃つといい。

キャラ別攻略

まず立ち強キックパターンから。勝手に食らうのは大門、アンディ、ラルフ、ギース。

前転で抜けてくるのは紅丸とクラーク。大技を出すことがあるのは、紅丸（雷靭拳、雷光拳）、マチュア（デスペアー）、アテナ（νサイコリフレクター）、ユリ（虎煌拳）。ただし、少しでも近いと当たってしまうので注意。



ラッキー。強K1発いただきです

挑発＆パワーためをやめないのはおもに庵とテリーだが、ほかのキャラに対しても見逃さないようにしていこう。

ビッグに対してはしゃがんでいること。そうすれば奴の遠距離立ち強パンチ（2段技）をかわせるので、スキに立ち強キックが入るぞ。たまに出す突進技はガード後に反撃。



結構スキがあるので、かわしてしまえば強Kで反撃できる

超球弾パターンは、京、チン、ケンスウ、チャン、チョイに有効。跳び込みに対してだが、京は中途半端な間合いが多いのでやばそうならガード。チンにはしゃがみ強キック、ケンスウには弱龍顎砕だけで大丈夫。チョイには間合いによって使い分けよう。

チャンに対しては、弱超球弾を撃ったらすぐにダッシュで追いかけ、チャンが垂直or前ジャンプでかわしたら着地にしゃがみ強キックを当てる。



超球弾の後ろをダッシュで追いかけて



着地にしゃがみ強Kを置いておくべし

そのほかのキャラはそれぞれの専用パターンで倒そう。

バイスには通常ジャンプ強キックで、ロバートには小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込みまくる。垂直＆前ジャンプを使い分け、空振りしないようにすること。クラウザーには小ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃（先端を当てる）を少し早めに出してカウンターを取り、着地後昇り空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ち。

ジョーに対してはガードして待ち、近づいてきたところをレバー前＋Cで投げる。

リョウはしゃがみ弱キックを出していると飛燕疾風脚を空振りするのでそのスキに連続技。間合いが近いとしゃがみ強キックを食らうので注意。

間合いは大体このぐらい。空振りするので着地に連続技だ



レオナには画面端でXキャリバーを待ち、ガード後反撃。

香澄は強敵。ガードを固めて待ち、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて粘る。もしヒットしたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。

舞は歩いてきたところに龍連牙・地龍を出すと食らってくれることがある。ガードされてもすぐにしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ。ムササビの舞や必殺忍蜂はガード後に反撃可能。

キングはサプライズローズを連発するので、タイミングを計って（1回ガードした直後がやりやすい）早出しの龍連牙・天龍か垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で返そう。

対ボス攻略

神楽ちづる

開始直後より少し近い間合いで遠距離立ち弱キックを出したあと、間をおかずに龍連牙・天龍を出してみよう。跳び込んできたり必殺技を出したところにヒットするぞ。これを繰り返せば楽勝なのだ。

龍連牙・天龍がジャンプ攻撃と相討ちになったり、必殺技を出したところに1段しか当たらなかった場合は弱キックを出す間合いが遠く、対空系の必殺技を出されるようなら近いということ。間合い調節の参考にして欲しい。

画面端に追い詰められたら、歩いてくるところをギリギリまで引きつけて超球弾を出すパターンに切り替えるといい。



すぐに龍連牙・天龍で返す。弱Kの硬直が解け次第たらすぐに出すこと



立ち弱Kで相手の行動を誘って…

ゲーニッツ

まずは画面の端と端に離れて弱超球弾を撃つ。するとゲーニッツはワープ技で抜けてくるのだが、少し前に歩けば出現するところを投げることができる（Cボタン投げを使う）。あとは起き上がりに強超球弾を重ね、続けて弱超球弾を出せば再びワープしてくるので、同じことを繰り返せばOKだ。たまにジャンプしてくるが、大抵空中で食らってダウンするので問題ない。

奴が歩いてきて間合いを離せないときは、画面端まで後退して中間距離で弱超球弾を撃つべし。そのあとジャンプやワープで目の前にきたゲーニッツを投げれば、前述のパターンに移行できるぞ。



端と端に離れて弱超球弾でワープさせ…



ちょっと歩いて出現地点を投げ。根気よく繰り返すべし

技コマンド表

●投げ技	
発勁	→または←+C
巴投げ	→または←+D
●必殺技	
超球弾	↓↙←+AorC
龍顎砕	←↓↙+BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D



寝まくっても文句いわれないゾ!!

鎮元斎（ちんげんさい）

攻略／ジェイケイ



跳び込みや突進技がきたら起きる。これだけでパーフェクトも楽々可能

基本戦法

チンは望月酔と鯉魚反蹦を使えば、比較的楽にCPUを攻略することができるぞ。

とりあえず中間距離で寝っ転がる（強の望月酔）。そして、相手が跳び込んできたり、突進技を出してきたら鯉魚反蹦（以降↑+Dと表記）で返してやろう。そのあとはダッシュ等で間合いを調節して繰り返し寝ていればOKだ。



とりあえずこのへんで寝て…

これだけで勝てる相手も多いのだが、アレンジが必要な相手もいるので解説しよう。

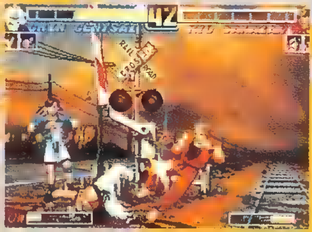
まず、寝ると飛び道具を撃ってくる相手。こういった相手には、レバー前で相手の通常技がギリギリ届かない程度の間合いまで移動して待つ。そして、飛び道具が頭上を通過したら龍蛇反蹦（以降↑+Bと表記）や↑+Dで反撃してやろう。↑+Bはその場ですぐに出し、↑+Dはレバー前で進んでから出すこと。相手によって使い分けよう。



これぐらいの間合いで待機するべし

次に、ダッシュ（歩き）でズンズン接近してくる相手。そのまま寝ていると足払いや投げを食らってしまうので、接近してくるのを確認したら早めに鯉魚反蹦を出して、返り討ちにしてやろう。

そのほか、寝っ転がっているときに相手が挑発したら、すぐに↑+Bを出せばヒットさせることができることも覚えておくといいだろう。



近づいてきたらとりあえず起きておこう

キャラ別攻略

寝てからの↑+D対空&突進技返しだけで勝てるのが、京、紅丸、マチュア、バイス、テリー、アンディ、アテナ、チン、チョイ、ビッグ。

飛び道具を撃ってくるのは舞、ケンスウ、ロバート、クラウザーの4人。舞とケンスウには↑+Bで、ロバートとクラウザーには↑+Dで反撃しよう。クラウザー以外は跳び込みや突進技の場合もあるので、それにも注意すること。

接近してくるのは、クラーク、ヒガシ、リョウ、ユリ。クラークだけはちょっとキツイので、足払いを出す間合いを覚えるようにしたい。ちなみに、ヒガシのハリケーンアッパーは寝てれば当たらない。↑+Dで反撃できるぞ。



間合いに入ったらすぐ↑+Dを出そう

庵も近づいてくるが、勝手に鬼焼きを出すことが多い。そのスキに↑+DでOKだ。



寝ていれば鬼焼きに当たることはない。降り際に反撃すればOK

そのほかのキャラは専用のパターンを使って闘おう。

大門に対しては、画面端で後ろジャンプ強キック（早出し気味）を繰り返すだけ。

キングはサプライズローズを連発してくる。画面端で待ち、ガードした直後に寝て次のサプライズローズを↑+Dで返そう。引きつけないと相討ちになりやすいので注意。

ラルフとキムには、やはり画面端まで後退、近づいてきたら後ろジャンプして早めに空中ふっ飛ばし攻撃を出してみよう。よくヒットするぞ。



カウンターのあとは追い討ちも忘れずに

キムにはカウンターヒットすることが多いので、見逃さずに前方大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ちしよう。

ギースには画面端でガードを固めて待ち、跳び込みをしゃがみ強パンチで返していこう。ダブル烈風拳はガード後に近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱が決まるぞ。

チャンは寝てもお構いなしに技を振ってくる。手足に引っ掛ける感じで↑+Dを当ててやろう。あとは、ダッシュでいつもより近くまで接近し、寝た直後に↑+Dを出す、これの繰り返しでOK。



必ず相手に当てるようにすれば、これだけで勝つことが可能

レオナに対しては、通常ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃（早めに出す）で跳び込み続けるのが楽。5回ほどガードさせるとガードクラッシュになり、着地後立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃が決まるのも覚えておこう。

香澄に対しては、歩いてきたところに弱の瓢箪撃を当てるだけ。届かない間合いで出すと重ね当てを食らいやすいことにだけ注意すればいい。

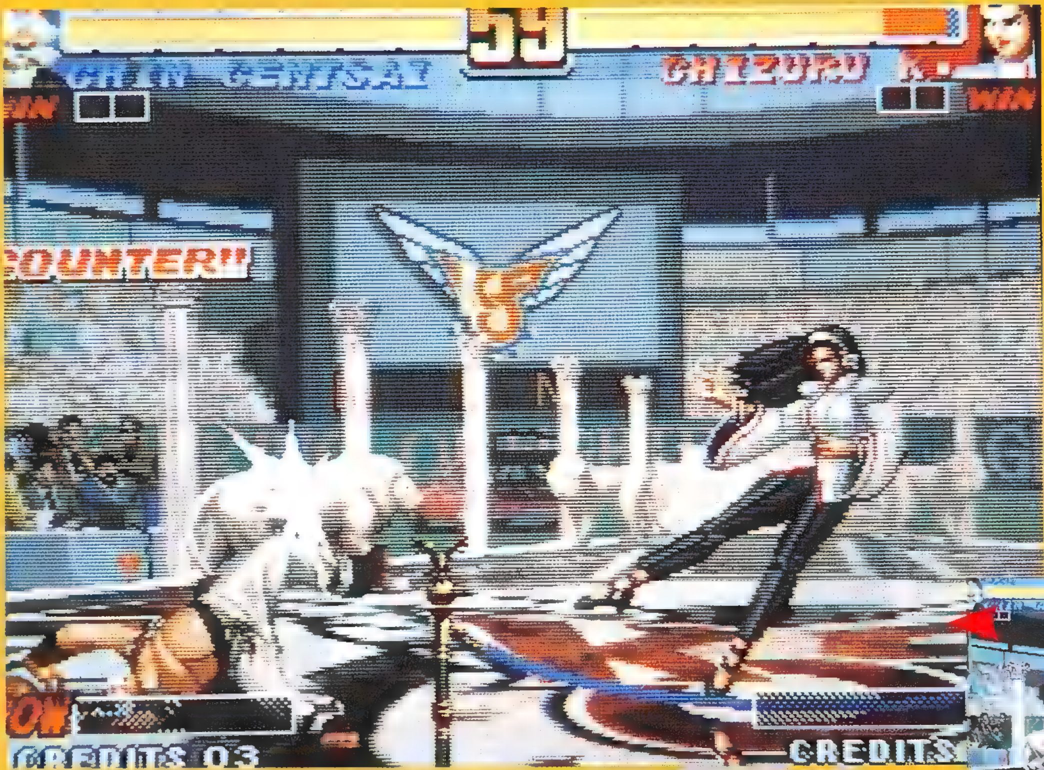


少し近めで寝てすぐ起きる。攻撃してきたところにヒットするぞ

対ボス攻略

神楽ちづる

非常に簡単。とりあえず適当に寝るとちづるは突進技を出してくるので、それを↑＋Dで返せばいいだけ。たま〜にやる気をなくして（?）動かなくなるが、そんなときはレバー前で移動して↑＋Dを当てればいい。



起きるだけ。とにかく簡単。必殺技が出せれば勝てます


相手がちづるでも簡単に勝てる。まず寝て、突進技がきたら…

ゲーニッツ



■るとゲーニッツは突進してくることが多いけど…



殺気を感じたらすぐに起きればいいだけ。楽チンだ

こいつは寝たのに反応して突進乱舞技を出したり、ダッシュしてきたりする。突っ込んできたのを確認したら、↑＋Dで迎撃してやろう。遅れると投げを食らったりするので、「きたな」と思ったらすぐに出してしまおう。

注意点は、遠い間合いで寝てしまうと竜巻に当たってしまうということ。開始直後ぐらい、もしくは少しだけ近めで寝るようにすること。

技コマンド表

●[illegible]	
強飲[illegible]	→または←＋C
逆脚投げ	→または←＋D
●必殺技	
瓢箪撃	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱	→↓↘＋AorC
回転的空突拳	
・←↙↓↘→＋BorD	
・酔菅巻翁中	→＋BorD
・望月酔中	←↙↓↘→＋BorD
酔菅巻翁	↓↘→＋AorC
望月酔	↓↙←＋BorD
蝶襲鱙魚	酔菅巻翁中→＋AorC
龍蛇反蹦	望月酔中↑＋B
鯉魚反蹦	望月酔中↑＋D
●超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→AorC

●酔菅巻翁のゴメンナサイ

突然フラフラになる酔菅巻翁。9月号では「投げ以外に対して無敵」と書いたけれど、弱で入力した場合は頭のあたりに、強で入力した場合は足元に食らい判定が残っていることが判明…ごめんなさい。あまり使わない技ということで勘弁してください。



強は足元が弱点。使い分けが重要…ってあまり使わないか



飛翔脚と流星落で押していこう!!

キム・カッファン

攻略／MASA藤原

基本戦法

まず1つ目はとにかく飛翔脚を出し続けるというもの。ラウンドが開始したら前方ジャンプして、ジャンプ中のどのタイミングでもいいので飛翔脚を出す。その飛翔脚が相手にヒットしてもガードされても、着地したらすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。

この時の飛翔脚が相手にガードされた時は、相手の手前に着地するので、またすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。相手にヒットした時は相手の手前に着地する時と、裏に着地する時がある。手前に着地した時はすぐに垂直ジャンプ飛翔脚に持っていき、裏に着地した時はしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→空砂塵と連続技にする（飛翔脚パターン）。



とにかく飛翔脚。ひたすら飛翔脚



ヒットしたあと裏に着地したら、そこから連続技を叩き込め！

2つ目は流星落を出し続けるというパターン。ラウンドが開始した時には、ためが完了していないので後ろにジャンプするか、相手に飛翔脚をガードさせている間に後ろにためておき、たまったらすぐに流星落を出す。相手にガードされても出し続ければなぜか当たってくれる。相手にヒットしてダウンしたら起き上がりに、1発目が当たるようなタイミングで流星落を出す。これを続けるだけでいい。

遠い間合いからこのパターンに入る時は1発目の流星落は強で出し、近づいたら弱で出す（流星落パターン）。



ガードされても気にせず出し続けよう

キャラ別攻略

飛翔脚パターンが通じる相手は京、紅丸、大門、テリー、アンディー、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、拳崇、舞、バイス、マチュア、クラウザー、ビッグ。

流星落パターンが通じる相手は、クラーク、チン、キム、香澄、キング。

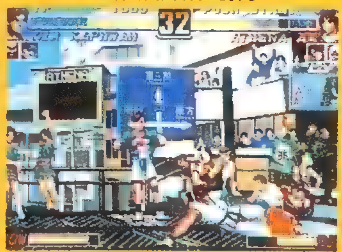
ほとんどのキャラは飛翔脚パターンか、流星落パターンが通用する。以下にこの2つのパターンが通用しにくいキャラを相手にした時の勝ち方を紹介する。あくまでも通用しにくいだけであって、ある程度は前述のパターンは通用するぞ。

レオナは画面端で待てば、グランドセイバーかXキャリバーを出してくる。グランドセイバーを出してきた時はガードしたあとに投げ、Xキャリバーを出してきた時はガードしたあと連続技を入れる。



ガードすれば連続技での反撃が可能

アテナは流星落パターンを使って画面端まで持っていく。そこで待っていると跳んでくるので、飛燕斬で迎撃しよう。



アテナは流星落で画面端まで押す

チャンは飛翔脚をガードさせて、しゃがみ強キックを出そう。なぜかしゃがみ強キックに当たってくれるぞ。



飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効

チョイは待っていると、跳び込んでくるかスキのある技をを出してくる。跳び込んできたら飛燕斬で迎撃して、スキがある技を出したら連続技をぶち込んでやろう。

庵は待っていれば、パワーゲージをため始めるか葵花を出してくる。パワーゲージをため始めたら、近づいていって連続技を決め、葵花をやってきたら3段目に飛燕斬を当てる。また、跳び込んできたら飛燕斬で迎撃しよう。

このあと3段目を飛燕斬で返そう。ガード後に反撃でも可



ギースは画面端で待っていれば烈風拳を撃ってくるので、ガード後に連続技を決める。

ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は鳳凰脚も間に合うぞ

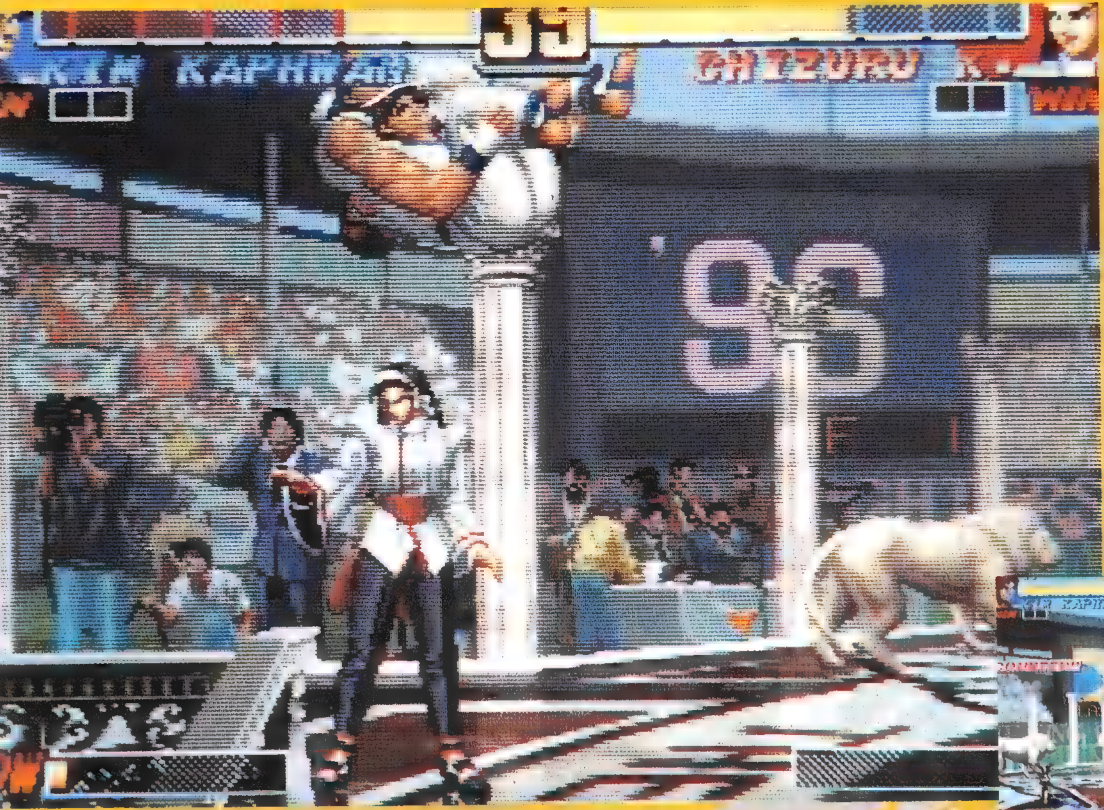


対ボス攻略

神楽ちづる

相手がある程度近づいてきたら、垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をガードさせる。このあとすぐに相手の方にジャンプし、空中吹っ飛ばし攻撃を出すとカウンターで当たってくれる。着地したらすぐに強半月斬を出すと、空中に浮いているちづるにヒットする。

もし、失敗して画面端に持っていかれてしまった時は、相手が近づいてきたところを大ジャンプで跳び越えて広い方に逃げてしまおう。



もし追い詰められてしまったら、大ジャンプで跳び越えて反対側に逃げよう


空中ふっ飛ばしは早めに出そう。さすれば対空技を潰せるのだ

ゲーニッツ

近づいてきたらジャンプ弱パンチで跳び込んで…





着地でしゃがみ弱キック。なぜかヒットするので連続技につなごう

まず、ジャンプ弱パンチをガードさせる。着地したら、しゃがみ弱キックを出すと当たるので、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓空砂塵といった連続技をぶち込む。

その後は、相手の起き上がりにジャンプ弱パンチをガードさせて、同じことを繰り返していけばOK。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
首極め落とし	→または←＋C
殺脚投げ	→または←＋D
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑＋BorD
半月斬	↓↙←＋BorD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋BorD
流星落	←ため→＋BorD
空砂塵	↓ため↑＋AorC
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↙←↙→＋BorD ・ジャンプ中 ↓↙←↙→＋BorD

●お得情報

キムの→or←＋C投げ（首極め落とし）をチョイに決めると、なぜかダメージが2倍になる。まさにお手紙ちょうだいといったところか…。



どういうわけかメリッと減る。チョイ戦では狙っていくか？

また、画面端で昇り大ジャンプ弱パンチ→キャンセル飛翔脚をやって4HITになった時、再び昇り大ジャンプ弱パンチを出すと、昇り大ジャンプ弱パンチ→キャンセル飛翔脚→昇り大ジャンプ弱パンチが連続技になる。

ほかにも、空中ふっ飛ばし攻撃をカウンターで当て、浮いた相手に強飛燕斬を当てると、体力半分を奪えるぞ。


強飛翔[illegible]→大ジャンプ弱P→キャンセル強飛翔脚→大ジャン…



チャン・コーハン

攻略／シェイケイ

基本戦法

CPUを攻略する際に、基本となる戦法を紹介しよう。

●鉄球大回転パターン

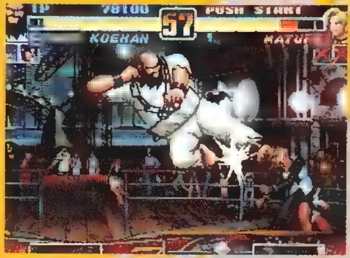
ひたすら強の鉄球大回転を出し続けるというもの。ヒットしたらABCD同時押しで強制停止して、再び強の鉄球大回転を出していこう。


勝手に突っ込んできて食らうキャラが意外と多いのだ

最初は後転で離れつつ連打すれば、出す前に通常技が暴発して反撃されることが少なくなるぞ。また、レバーを⬇に入れておけば、しゃがみ強パンチ空振りキャンセルで大回転が出ることがあり、お得。

●跳び込み強キックパターン

多少ガードされても気にしないで、小ジャンプ強キック（早めに出す）で跳び込みまくるパターンだ。間合いによって、垂直ジャンプと前ジャンプを使い分けていこう。


ひたすら跳び続けていれば、そのうち相手は気絶するぞ

●後ろジャンプパターン

画面端で後ろジャンプ強キック（やはり早めに出す）を繰り返すというもの。たまに目の前で挑発するので、立ち強パンチで殴っておこう。

●空中ふっ飛ばしパターン

垂直（間合いによって前方）小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を、先端を当てる感じで出していくパターン。早めのタイミングで出してしまおう。


このときのふっ飛ばしは昇り気味に出そう

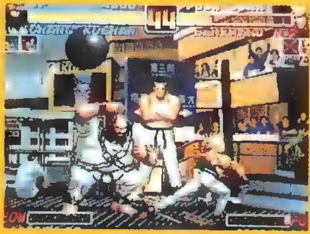
ダウンさせたあとは、起き上がりに前ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を重ねよう。先端を当てるようにすると、なぜかCPUはガードしないのだ。画面中央ではダッシュ～中ジャンプから、端に追い詰めたら小ジャンプから出そう。


多くのキャラに通用する。間合いとタイミングを覚えよう

キャラ別攻略

まずは鉄球大回転パターン。これは、京、紅丸、キング、ユリ、ケンスウ、チョイの6人に通用する。

紅丸はしゃがみ強キックを出すことがある。蹴りがギリギリ届かない間合いまで前進して、その場で回っていよう。


ここまで前進、そして止まれ

京に対しては離れ過ぎないように、キングにはズンズン前進&回転。ユリ、チョイには少し間合いを置こう。ケンスウに対しては、端と端程度に離れて根気よく回るべし。


弾はだいたい鉄球で消せるぞ

跳び込み強キックパターンはマチュア、バイス、チンに有効。チンのみ、蹴りの先端を当てるようにしよう。

後ろジャンプパターンだが、大門、舞に通用するぞ。

庵、クラーク、テリー、ロバート、キム、チャン、ギース、クラウザー、ビッグには空中ふっ飛ばしパターンだ。

庵に対しては、中間距離から後ろ小ジャンプして出すとヒットしやすい。

ロバート、キム、クラウザーには空中ふっ飛ばしがカウンターヒットすることが多い（起き上がりに重ねたときは例外）。すぐに前方大ジャンプの昇りで空中ふっ飛ばしを出し、2ヒットを狙おう。


カウンターヒット後は追い討ち可能

そのほかのキャラは専用のパターンで倒そう。

香澄、レオナ、アテナ、ジョーは、後述するパターンで転ばせたあと（大回転で転ばせたらすぐにABCDで停止したあと）、起き上がりに空中ふっ飛ばし攻撃の先端を重ねるパターンに移行しよう。

香澄は、歩いてきたらしゃがみ強キックを当てて、遅めのキャンセルで弱鉄球粉砕撃を出すとよくヒットするぞ。

レオナに対しては、画面端まで後退して待っていると、Xキャリバーやグランドセイバーを出してくる。ガード後に大破壊投げで反撃しよう。

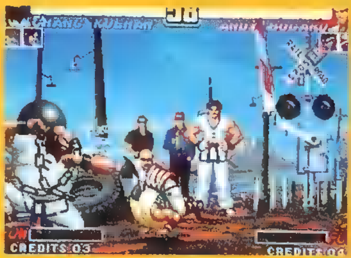
アテナだが、開始直後ぐらいの間合いで立ち弱パンチを空振りして跳び込みを誘い、そのままボタンを連打して鉄球大回転で迎撃しよう。


誘いの弱パンチはこのぐらいの間合いで

ジョーに対しては、ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチを出していると、タイガーキックを誘えることがある。ダッシュで近づいてしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱鉄球大回転を叩き込もう。

ラルフとリョウには、先端を当てる感じで遠距離立ち強パンチを出していくだけ。リョウはたまに突っ込んでくるが、しゃがみ弱キック→弱飛燕疾風脚という連係を多用するので、ガード後にしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱鉄球大回転で反撃すればいい。

アンディに対しては、画面端まで後退し、奴が歩いてきたらしゃがみ弱パンチを出してみよう。空破弾を誘えることが多いぞ。ガード後に大破壊投げで反撃して繰り返そう。

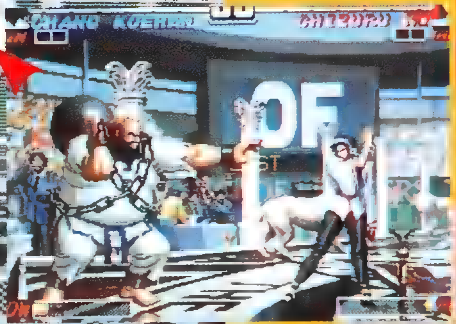

もししゃがみ弱パンチがヒットしても、大抵そのあと空破壊弾

対ボス攻略

神楽ちづる

対アテナ戦と同じように、開始直後ぐらいの間合いでAボタンを連打し、立ち弱パンチ一発→弱鉄球大回転と出すと、跳んできたり必殺技を出したりして食らってくれる。あとはこれの繰り返しでOK。





この間合いでAボタンを連。自動的に攻撃を誘って…

返すことができる。レバー前で移動すれば、カウンターヒット時に2ヒットすることがあるぞ

ゲーニッツ

こいつに対しては、離れているときはガードに徹する。そして、奴がパワーをためはじめたら、ダッシュから中ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃を食らわせてやろう。
歩いて近づいてきた場合は、技を出さずに小ジャンプ（近いときは垂直、やや遠いときは前）、着地と同時に大破壊投げを狙うと決まりやすいぞ。
これらの方法で転ばせたら、空中ふっ飛ばし攻撃を重ねるパターンで倒してしまおう。



近づいてきたら技を出さずに小ジャンプして…



着地で大破壊投げが結構決まる。投げたら空中C+Dを重ねて以上

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
破顔撃	→または←+C
鎖締め	→または←+D
●必殺技	
鉄球粉砕撃	←ため→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ため↑+BorD
大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC



師匠直伝の飛翔脚に頼るでヤンス〜!!

チョイ・ボンゲ

攻略／モリスケ

基本戦法

基本パターン①は強飛翔脚をひたすら連発する超お手軽なもの。しかも、ほとんどのキャラに対して通用するのでかなーりウハウハ。

相手キャラによっては飛翔脚がヒットしないが、けずりだけでもかなりの体力を減らせるので問題ない。また、ガードさせ着地直後にしゃがみ強キックを出すのも有効。必ずヒットするわけではないが、当たる確率は高い。もちろん、飛翔脚がヒットした時もしゃがみ強キックにつないでダメージ量を増やしておこう。



とにかく強飛翔脚で突っ込むだけ。ガードされても…



続けてしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ

相手を選べばかなり有効。食らいまくるので楽に勝てるぞ



飛翔脚を連発する時は、基本は後ろジャンプから行う。垂直ジャンプからだと体の大きいキャラ以外は跳び越してしまいがち。なので、大門やクラウザーなどの大型キャラに限定して使うといい。

基本パターン②は、強旋風飛猿刺突を3回連続でガードさせ、4回目は逃げて元の位置に戻り、再び強旋風飛猿刺突で突撃、をひたすら繰り返すもの。相手キャラによっては4回連続で出した方が有効な場合もあるので、その辺はキャラ別攻略を読んでくれい。

キャラ別攻略

前述の通り、基本パターン①がほとんどの相手に通用する。なので、通じにくい相手に対する補足を書いていこう。

大門は飛翔脚を出すのが少しでも遅いと雲つかみ投げを出してくるので、飛翔脚を連発する際のスピード（間隔）をできるだけ速くしよう。

クラウザーは跳び込みに対してレッグトマホークを出してくるのが厄介。当たり方がよければ一方的に勝てるのだが、相討ちになることも少なくない。ただ、一度ダウンさせて起き上がりに重ねるとヒットする確率が高いので、めげずに突っ込んでみよう。



相討ちでもまあよし。めげずにGOだ

基本パターン②は、キム、チャン、アンディ、紅丸に対して使う。キムと紅丸は基本戦法に書いたことを実行すればOK。チャンもほとんど同じだが、逃げたあとはチャンの様子を見ること。鉄球粉砕撃を出してくることが多いので、すぐに突っ込むと相討ちになってしまうのだ。

アンディには逃げずに4回連続で突っ込み、しゃがみガードしよう。すると、昇龍弾や空破弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。

ギース、香澄の当て身コンビとチョイには基本パターンが通じないので、キャラ別パターンを紹介しよう。

ギースは近づいてくるまでしゃがんで待ち、当て身されないしゃがみ強パンチで追い払う。ほぼ確実にヒットするので気絶させることもできる。

香澄もギースと同じく、しゃがみ強パンチで追い払う。ただ、ギースほど接近してこないのでダメージを与えられない。なので、離れている時はひたすら気力をため、近づいてきた時に真！超絶竜巻疾風斬を出してみよう。なぜか当て身しようとしてヒットすることが多いぞ。

チョイは画面端まで下がって後ろジャンプを繰り返すと竜巻疾風斬や疾走飛翔斬を出すので、空中ガード後に反撃。



チャンは鉄球粉砕撃の打撃防御で防ぐことがあるけど…



気にせず突進すれば打撃防御が終了したあとにヒットするぞ



代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ



このあと見事にヒット。レバーは前入れで

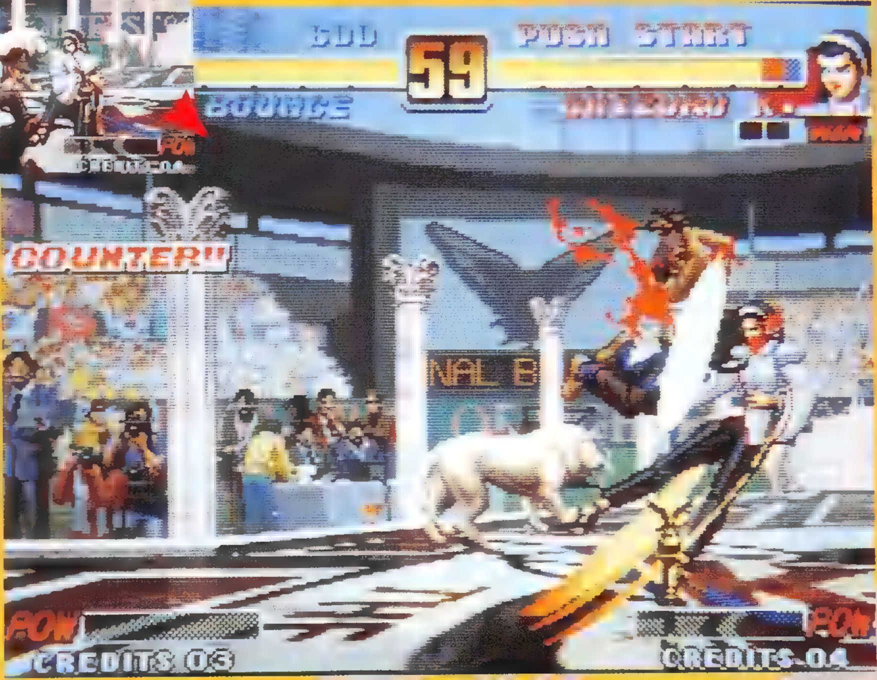
対ボス攻略

神楽ちづる

対ちづる戦は激しくお手軽。おもむろに弱の疾走飛翔斬で突っ込むと、超強力なちづるの無敵必殺技をいい感じで潰せるので、これをひたすら繰り返すだけで勝ててしまうのだ。対人戦、対CPU戦ともにほとんど使えなかった疾走飛翔斬だが、こんな所で役に立つとは驚きだ。ニマ〜。



普段は使いにくい技だが…



CPUちづるには超有効。百活 天神の理を潰せるのだ

技コマンド表

●投げ技

頭乗刺し →または←+CorD

●必殺技

竜巻疾風斬 ↓ため↑+AorC

飛翔空裂斬 ↓ため↑+BorD

飛翔脚 ジャンプ中↓↘→+BorD

旋風飛猿刺突 ←ため→+BorD

方向転換 飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突中レバー+ボタン

疾走飛翔斬 ←ため→+AorC

●超必殺技

真！超絶竜巻真空斬 →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

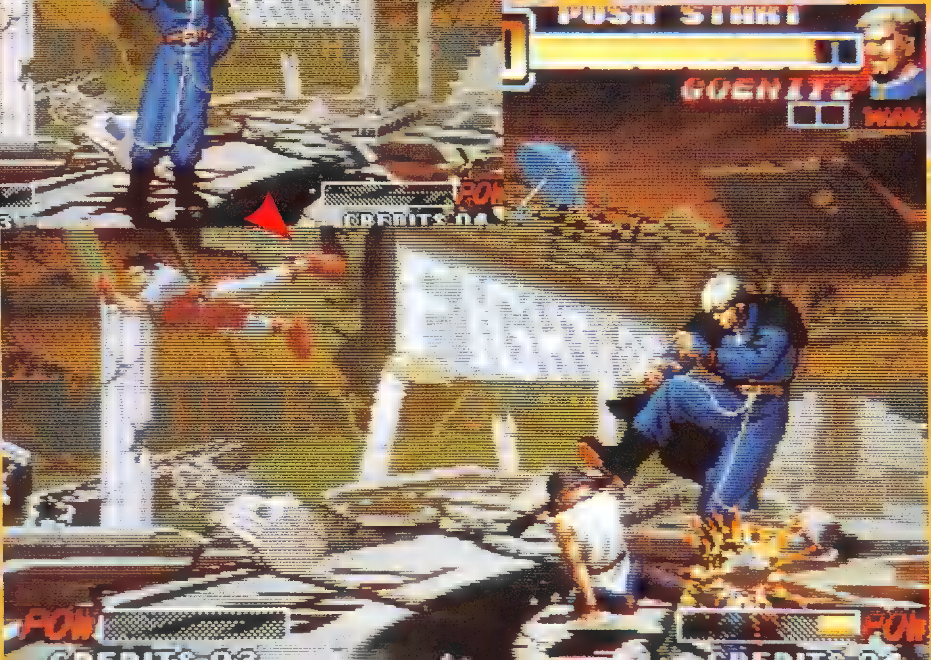
ゲーニッツ

ゲーニッツ戦は基本パターン①を駆使して闘う。試合開始直後は後転で様子を見よう。竜巻を出しているようなら、ひたすら挑発しつつ接近してくるまで待つ。歩いてきたならすぐに跳んで飛翔脚だ。この時、できるだけ高い位置から飛翔脚を出し、着地でしゃがみ強キックを出そう。

ヒットしたなら再び高い位置からの強飛翔脚を重ねて同じことを繰り返す。ガードされた場合はもう一度飛翔脚を出せば問題ない。ただ、この戦法をとるとすぐにゲーニッツのパワーゲージがMAXになってしまうので、ちょっとしたミスで投げられた時のダメージがかなり痛い。失敗しないように気合いを入れよう。



強飛翔脚はいつもより高い位置から出すこと



着地後はすぐにしゃがみ強キックを出そう。要は基本戦法①なのだ



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM

イラスト／しろー大野

SNK	RPG	容量不明
MVS − −	カセット − −	CD 12月発売予定 8,800円

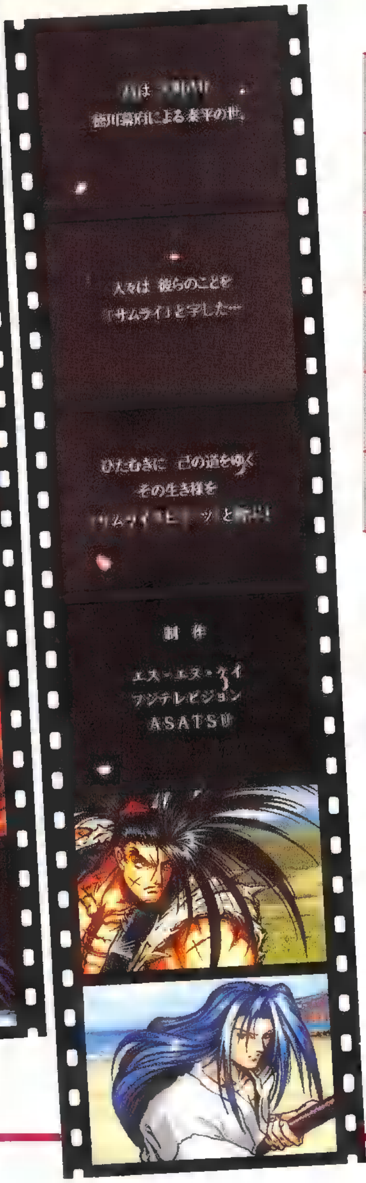
スタートイベント公開！ あのキャラもついに登場

残念ながら、またまた発売がのびてしまった武士道烈伝。しかし、新たな情報は続々と送られてきているぞ。今号もオープニングデモをはじめ、「邪天降臨之章」のスタートイベントや、「妖花慟哭之章」に登場する3人のキャラのプロフィールなど情報が盛りだくさん！

オープニングデモ・誌上プレビュー







ついに公開されたオープニングデモ。フジテレビ・近藤サトアナウンサーによるナレーションが流れる中、サムライたちが登場！



カムイコタン・フィールドでのナコルル。この後、船着き場を探して江戸へ出発する

フィールドマップ画面

今回は「邪天降臨之章」のフィールドマップを公開！

フィールドマップとは、江戸などのタウンマップよりひとつ大きいフィールドのこと。次の目的となるタウンまでの移動時に、主人公たちはここを通過することになる。

もちろん、フィールドにはエンカウント・バトルがいろいろと待ちうけているぞ。

「邪天降臨之章」では今回公開されたカムイコタンや関東の他、関西、九州など、まだまだフィールドは続く。



江戸の[illegible]街の中へと入れる



月山[illegible]を通って、江戸をめざすガルフォード



[illegible]

サムライ酒場

冒険に出る前に、主人公たちがパーティを組むことになる「サムライ酒場」。ここではサムスピおなじみのキャラたちが出番を待っている。

パーティ選択の手順

①「サムライ酒場」の入り口に立つと、パーティを組むかどうかだずねられる。

②YESの場合、酒場の中に入ることができる。

③中にはおなじみのキャラがたくさんいる。プレイヤーは主人公キャラを仲間にしたいキャラに接触させ、パーティに入るかどうか聞いていこう。

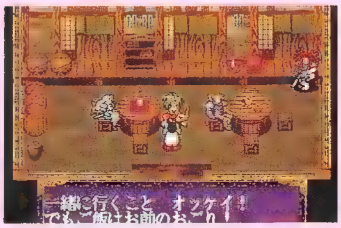
④組み合わせにないキャラ＝組めないキャラに聞くと、きっぱり断られる。もちろん断わられる時・OKの時のメッセージ両方ともに、主人公キャラとそのキャラの関係や背景によりさまざまに変化するので、いろいろ試してみるのも楽しいかも。

⑤邪天降臨之章ではここで2人、妖花慟哭之章では1人を選択し、旅に出ることになる。

酒場の内部はこうなっている

「サムライ酒場」は写真に見える、入口を入ったところの土間部分と、その奥にいくつかある個室の座敷で構成されている。

土間にいないキャラは、この座敷を個別に訪ねていくと会えるようになっているぞ。



ナコルルの誘いにチャムチャムが「OK」

男は黙って1人旅―幻十郎

主人公が幻十郎の場合、彼は酒場の入口で門前払いにあってしまう。これは以前からお伝えしているとおり、幻十郎は常に1人で旅を続けるため、仲間キャラというものが存在しないからだ。

もちろん幻十郎はその後、彼らしく捨てゼリフを吐いてその場を去る。幻十郎ファンならニヤリとするハズ。

6人それぞれのスタートイベント&道中シーンを公開。なかでも覇王丸と幻十郎のスタートイベントは一見の価値アリ!?

覇王丸&牙神幻十郎

スタート地点:枯華院



枯華院で師匠・花諷院和狆のもと、修行をしている覇王丸と幻十郎。しかし幻十郎はここでの修行に飽き、「つまらぬ毎日だ…」と独り言を。

そんな幻十郎の様子を気づかう和狆が、覇王丸に相談をもちかける。しかし覇王丸が幻十郎と会話をしようとしても、幻十郎は相手にしない。

その後、本堂の横を通り修行場へ向かう途中、異様な雰囲気に気づく幻十郎。実は中では覇王丸の魂を求め、天草四郎時貞が出現していた。現れた天草と覇王丸との出来事に幻十郎が絡み、またひともんちゃく起きる。

最終的にはこれがきっかけとなり、「人を斬るのが最高の修行!」とばかりに幻十郎は1人旅に出ることになる。

また、覇王丸もおのれの力不足を悟り、修行の旅に出ることに…。











ガルフォード

スタート地点：月山

月山で服部半蔵のもと、アースクェイクと一緒に忍術の修行をしていたガルフォード。しかし、天草が半蔵の息子・真蔵の身体を乗っ取り実体化したのをきっかけに、同じアメリカから同じ師についてがんばっていた2人は、それぞれまったく違う道へと進んでいく。

天草を追って服部半蔵が消えた後、「オレは勝手にさせてもらうぜ」とうそぶき、のちには盗賊団を率いることになるアースクェイク。それとは対照的に、正義の人・ガルフォードは愛犬・パピィとともに師匠の後を追う。



月山で服部半蔵に入門許可を受けるガルフォードとアースクェイク



実体化した天草四郎。この前後、ド派手なエフェクトが画面を覆う



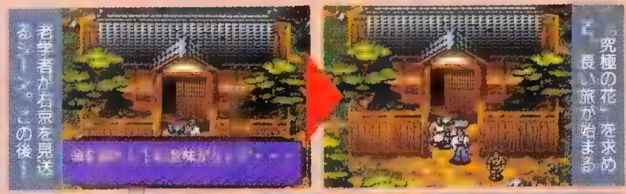
この後2人はまったく違う道へ

橘右京（たちばな うきょう）

スタート地点：老学者の庵

最愛の人、小田桐圭のために「究極の花」を探す右京。武蔵国に庵をかまえる博学の老学者に、その花が魔界の入口に咲くことを教わる。

では、魔界とはどこにあるのか？ そう問う右京に老学者は十兵衛を訪ねよ、という。「命を落としては意味がないぞ…」と諭す老学者に、右京は「どうせはかない命なら…」と答え、旅に出る。


老学者が右京を見送るシーン。この後ー
「究極の花」を求めて、長い旅が始まる



リムルル・覇王丸とパーティを組む右京。この門を出ると、フィールドマップに戻る

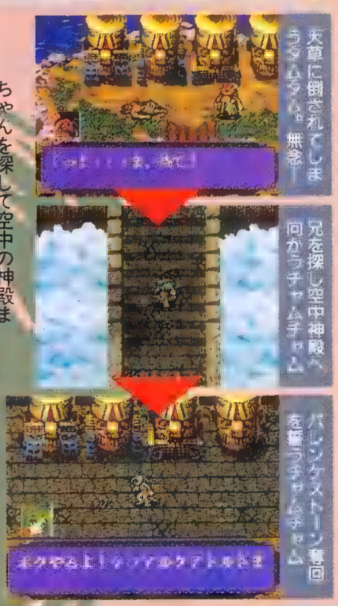
チャムチャム

スタート地点：南米グリーンヘル

太陽神殿を守るタムタムの前に天草が登場、宝玉パレンケストーンを奪ってしまう。タムタムは天草の攻撃で倒れたまま…。この後、宝玉を守れなかったタムタムは神・ケツアルクァトルの神罰を受けることになる。

場面は変わり、タムタム兄ちゃんを探して空中の神殿まで登っていくチャムチャム。長い長い石段を雲の中までたどっていき、神殿に着くと、兄タムタムの姿はなぜかそこにはなかった…。

神殿でチャムチャムは神・ケツアルクァトルにパレンケストーン奪回を誓う。この後、彼女は神の力でワープさせられて日本に上陸することに。


天草に倒されてしまうタムタム。無念ー
兄を探し空中神殿へ向かうチャムチャム
パレンケストーン奪回を誓うチャムチャム



手形どころかお金を見るのも初めての彼女。ちゃんと関所は通れるのか？

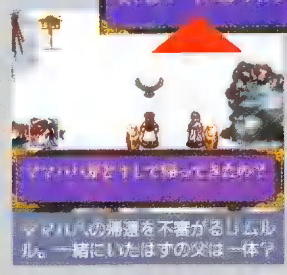
ナコルル

スタート地点：カムイコタン

勇者である父のもとから、宝刀チチウシを持って帰ってきた守護鳥・ママハハに不審がるナコルルとリムルル姉妹。「まさか父に何かあったのでは？」とナコルルが探しに出ると、カムイの森で瀕死の状態の父を発見する。

ナコルルの必死の声に、父はすでに大自然を侵しはじめていた天草を倒せといいのこし、「江戸の十兵衛を訪ねよ」と娘に助言する。

父の教え通り、ママハハを連れ江戸へ旅立つナコルル。この後リムルルが「私もいく！」とすがる一幕もあり、終始、涙涙の純真イベントなのだ。


ママハハの帰還を不審がるリムルル。一緒にいたはずの父は一体？


カムイの森で、瀕死の状態で倒れていた父を見つけるナコルル
ママハハを連れ江戸に旅立つ。この後のイベントは涙・涙ー



江戸南町。船に乗るにも手形が必要らしい

サムスピファンならおなじみの、幻庵、王虎、ズィーガーの3人も初登場。彼らはサムクイ酒場で仲間にこそできないものの、それぞれ重要な役回りを演じることになる。
　とくに愛すべき（?）敵キャラとして主人公たちの前に立ちはだかる幻庵には要注目！

不知火幻庵（しらぬいげんあん）

魔道な道化の望みは王!?





プロフィール

武器銘：[illegible]
生まれ：[illegible]年3月[illegible]日

ご存じ「魔道の者」幻庵。魔界に通じる不知火一族の末裔。まがまがしい容[illegible]

シナリオ設定

「魔道の王」の座をひそかにねらう幻庵。武士道烈伝でもかなり魔道な奴として登場。しかしその登場は神出鬼没で、妖花慟哭之章、邪天降臨之章ともに「こんなトコに！」という場面に、ややこしい相手として出現するらしい!?
　幻庵とは地上の街だけで出会うとは限らない。妖花慟哭之章の巨大ダンジョン「魔街道」にも彼は出没する。彼と出会うと戦いは避けられない。バトルは気合いを入れよう。
　また、邪天降臨之章にも幻庵は登場。彼とのバトルに勝たないと天草への道が絶たれてしまう、という大事な役ドコロとか。重要なアイテムを隠しもっているというウワサもあり、まさに「ジョーカー」的な存在といえる。

王虎（わんふう）

プロフィール

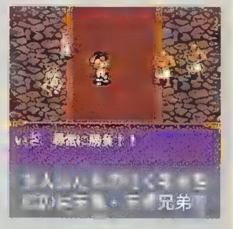
声優：中まさる

[illegible]

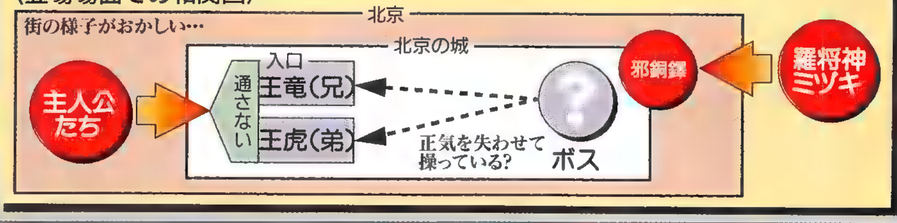


シナリオ設定

妖花慟哭之章の北京に登場する王虎。彼も非常におもしろい展開をシナリオに加えてくれる存在だ。家族をもち、兄弟をもち、弟子をもつ…。そんな北京での王虎ワールドが主人公たちと自在に絡み、格ゲーではまったく想像もできなかった、生き生きした王虎が見られる。
　羅将神ミヅキの放った邪銅鐸のカゲを追い、北京に到着する主人公たち。町人や商人の情報から北京の元凶を探して、中心地区の巨大な城にたどりつく。その入り口で行く手をはばむのが、なんと王虎・王竜（わんろん）の双子兄弟なのだ。彼らを倒さねば奥へは進めない。熱いバトルがはじまる…。
　王虎・王竜は実は城のボスキャラに魔の力で操られているらしい。彼らを正気に戻し、家族のもとに帰してやるにははたしてどうすれば?
　王虎は助けてやれば、とんでもなく頼もしい助っ人になるハズだ。彼が本来の「一本気」な性格を取り戻せるかどうかは、主人公たちの奮闘いかんにかかっている。



〈登場場面での相関図〉



謎がナゾを呼ぶ! 新情報!

ナインハルト・ズィーガー



プロフィール

流派：紅獅子流[illegible]
武器銘：[illegible]
生まれ：1761年8月19日
出身地：プロシア王国
身長：[illegible]

ヨーロッパ最強の騎士団「紅き獅子聖騎士団」の隊長。武士道烈伝では、ドラッヘ・ライヒの国王となっている。妻はビクトリア。

シナリオ設定

出雲を旅だった主人公たちがパリで出会うのがズィーガー。彼は国王として王妃を連れ、ベルサイユ宮殿に招かれている。しかし、主人公が宮殿にたどりつくととんでもないコトが起きてしまう。

なんとズィーガーの妻・ビクトリアが姿を消してしまうのだ。これがアンブロジアの暗黒の力と関係したできごとであることを主人公たちは知ることに…。そしてズィーガーは、このパリで主人公とともに壮絶な戦いをくり広げることになる。

騎士道を「いぶし銀」の存在で体現するズィーガーはファンも多いハズ。当然シナリオでも非常に、カッコイイ。羅将神ミヅキの放った邪銅鐸で不穏な空気に包まれるパリで、ヨーロッパを代表する騎士として主人公とともにミヅキと対峙する。

武士道と騎士道…。ズィーガーの姿を通して、その共通項がシナリオで展開される。

妻をさがすズィーガー。いったい何が起こったのか?



〈登場場面での相関図〉

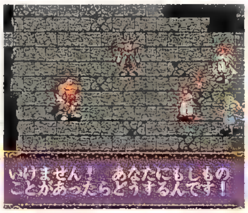
ヨーロッパ中に不穏な空気が…

紅き獅子聖騎士団
ズィーガー(国王)
ビクトリア(王妃)
ドラッヘ・ライヒ王国

パリ
ベルサイユ宮殿
ビクトリアが姿を消す!
宮殿に魔の元凶が?

邪銅鐸 ← 羅将神ミヅキ

パリにナゾの人物が!?

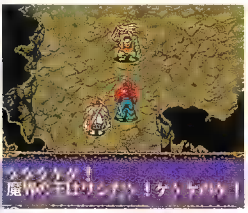


中央の人物、アヤしすぎる…。とくに帽子(?)のカタチとか

パリの一角。ミヅキを倒す決意に燃え、魔街道の門をくぐろうとするズィーガー。これを止める主人公たち。もしかしたら罠が!?

奥に立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と関わりある(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章。東洋・西洋などさまざまな文化背景を網羅した展開となっている。

魔街道のナゾ

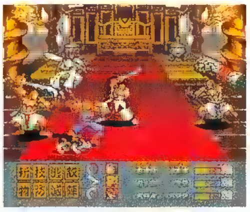


魔街道に出没した幻庵と、バッタリはちあわせする主人公たち

世界を結ぶ巨大ダンジョン「魔街道」。ここで幻庵とハチあわせしているように、魔街道のなかでもさまざまなしかけや出会いがまっている。

魔街道は10種類にも及ぶバリエーションを持っており、「一回通ったからカンタン」とはいかない、奥の深いダンジョン。一生懸命クリアして次の街についても、また苦労して戻るハメになるかも!?

助太刀システムとは?



3人じゃなくて4人で闘っている!? これが助太刀システムだ

バトルは3人のパーティで戦うはずなのに、この写真はいったい!? 詳細は不明だが、これは「助太刀」システムのワンシーンらしい。

双子の兄・王竜とのバトルで、主人公たちに助太刀をしようとしている王虎。はたして王虎は正気に戻ったのか? そして助太刀システムの詳細とは!? さまざまなナゾをはらみつつ次号へ!

敵キャラも奥義を使う!?



幻庵との戦闘。あの技も出る!?

「奥義」を使えるのは主人公たちだけではない! 幻庵などの一部の敵キャラは、自分の「奥義」を出してくる。この「敵キャラ奥義」、敵のレベルによってはかなりの種類を使いこなすツワモノも多数登場予定とか。ますますバトルに気が抜けない!?

これが邪銅鐸だ!



邪銅鐸
人面銅鐸

章の序盤で出雲より世界各地に発射される魔の装置「邪銅鐸」。設置した場所のパワーをミヅキに送るだけでなく、バトルに負けた者はその中に取り込まれる、というやっかいな敵でもある。

今回公開されたのは邪銅鐸と人面銅鐸の2種類。このうち人面銅鐸は、名称も初公開となる。

邪銅鐸は力の強大化につれ、色・形まで変化していく。もしや人面銅鐸とは、邪銅鐸が強大化した形態なのか?

質問大募集

「あのキャラは出ないの?」
「○○はどんな役割?」
など、読者のさまざまな質問ハガキを大募集! 掲載された質問には、開発スタッフがビシッとお答えいたします。
質問ハガキの宛先は
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「武士道烈伝」読者Q&A係

＊質問のしめ切りは11月9日(必着)とさせて頂きます。



風雲 SUPER TAG BATTLE™

風雲スーパータッグバトル

新システムと個性豊かな10人の技を一気に紹介!!

前作から1年半。今回の風雲はシステムとキャラが大幅に変わり、新たな魅力が加わった。

今月はニューシステムの解説と登場キャラ10人の簡単な紹介、そして使える必殺技コマンドを紹介するぞ!

SNK ＞ 格闘アクション ＞ 242MB

MVS	発売中	98,000円※
カセット	10月発売予定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

基本システム

ゲームモード

ゲームモードは1人で2キャラを操作するタッグシステムと、2人で力をあわせ、1キャラずつ操作する協力プレイモードシステムの2種類。乱入することで対戦も可能だ。

タッチはタッグエリアにマイキャラがいる時に、Dボタンを押すとできる。また、体力が半分以下で相手の体力が半分以上の時に←↓↙+Dボタンと入力すると、攻撃しながらタッチするエマージェンシー・タッチが使える。

体力回復は自動だが、協力プレイ中のみ、待機中のキャラがボタン連打すると大幅に回復させることができる。


エマージェンシータッチ。[illegible]


自チームのタッグエリアでDボタン。パートナーと入れ替わるぞ

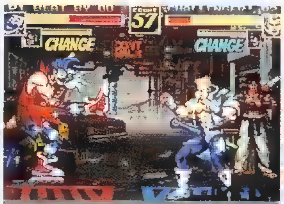
特殊操作

空中組技

ジャンプ中に、イーグルは真上以外、ゴードンは下のみにレバーを入れながらCボタンで空中組技が可能。他のキャラは使うことができない。

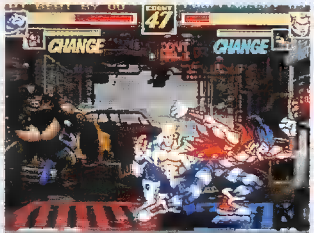
起き逃げ(前方・後方)

吹っ飛び中に前か後ろにレバーを2回押す。見た目はただのバックステップやダッシュにしか見えない。無敵時間もないので、使いにくい。


[illegible]

回り込み

→+ABボタン同時押しで、相手の後ろに回り込む。追い込まれた時に逃げる場合や、早くタッチゾーンに入りたいときに有効だ。


[illegible]

挑発

CDボタン同時押しで可能。特に効果はないが、キャラによってさまざまなので、対戦中に使って、優越感にひたるのもいいかもしれないね。

スウェー

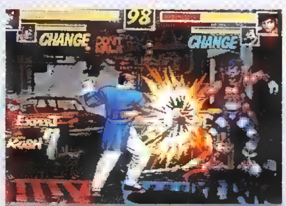
ABボタン同時押しで、体を開いて相手の攻撃をよけられる。ちなみにスウェーは単発の技しかよけられない。使いどころが難しいシステムだ。

投げられ着地

組まれると同時に→+Cでうまく受身をとる。かなりこちらのダメージを減らすことができるので、いつでも出せるように練習してほしい。

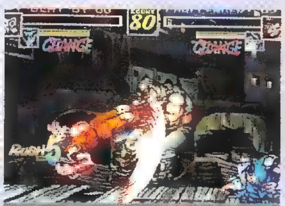
ラッシングコンビネーション

ある特定のボタンを連続して押すと、技がつながって連続技となる。コマンドについては次号以降紹介するので、楽しみに待っていてくれ。


[illegible]

サプライズアタック

自分のライフゲージが半分以下の時、タッグエリア内で←↓↙+Aボタント入力すると発動する協力技。この技で一発逆転も可能だぞ。


[illegible]

●今回の記事のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです。※スペシャルバージョンは148,000円

風雲 SUPER TAG BATTLE™

技コマンド表

●必殺技	
ウェルテクス・ロサ	→↓↘+C
ウェルテクス・ロサ（追加）	ウェルテクス・ロサ中に↓↙←+C
ウェルテクス・ロサ（武器なし時）	→↓↘+C
メテオール・アングリフ	↓↙←+B
メテオール・アングリフ（追加1）	メテオール・アングリフ中に↓↘→+B
メテオール・アングリフ（追加2）	メテオール・アングリフ中に↓↙←+B
サプライズ・タスク	（ジャンプ中）↓+C
サプライズ・タスク（追加）	サプライズ・タスク中に↓+C
ビー・ニードル	←↓↙+C
ビー・ニードル（武器なし時）	←↓↙+C
ターニング・エア・キック	（壁際へジャンプ）←+B
ローゼス・サンクシオン	→↘↓↙←+C
クレセント・スライサー（立ち状態のみ）	↓↘→+C
●逆転技	
勝利の暁	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A



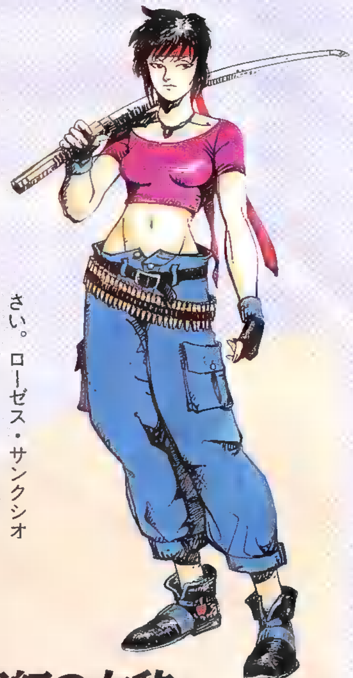
キャラ特性

飛び道具に対空技、それに突進技と一通りの技がそろっている、いわゆるオーソドックスタイプのキャラクター。

必殺技のサプライズ・タスクは、しゃがみガード可能だがスピードが速く、スキも小さい。ローゼス・サンクシオンは一部の飛び道具を跳ね返せるが、やや使い難い。







深紅の女豹
ロサ

バックストーリー

警察組織と対立するレジスタンスの女リーダー。元は移民達による自己防衛集団であったが、警察と対立する程の力を持つ武力組織に成長。主なメンバーが逮捕されたため、彼女がリーダーを務めている。

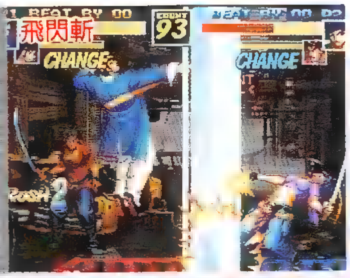
真獅子王に捕らえられた仲間を救うために獣神武闘会に参加。勝ち気で、面倒見のよいアネゴタイプ。通り名のロサとは、ラテン語で「バラ」を意味する。

技コマンド表

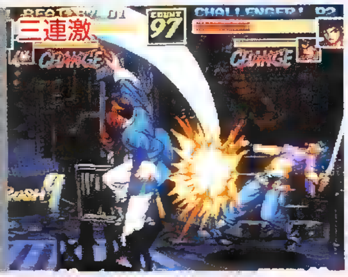
●必殺技	
飛閃斬	↓ため↑+C
飛閃斬（追加）	飛閃斬中に↓+C
断月斬	↓↙←+B
飛襲脚	（ジャンプ中）↓+B
飛襲脚（追加）	飛襲脚中に↓+B
三連激（立ち状態のみ）	↓↘→+C
三連激（追加1）	三連激中に↓↘→+C
三連激（追加1－2）	三連激（追加1）中に↓↘→+C
●逆転技	
鳳凰脚	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

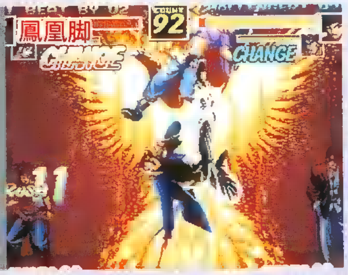
キャラ特性

接近戦ではテコンドーの蹴り技、遠距離戦では絶大なリーチを誇る棒術と、どの距離でも闘うことができるキャラ。



断月斬は、飛閃斬や飛襲脚（要追加技）などでダウンさせた相手への追い討ちになる。また、中段攻撃はスキが小さいため、ヒット後さらに連続技へつないでいけるぞ。







天才蹴撃手
キム・スイル

バックストーリー

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。この時代には珍しく、学校を卒業している。考古学を専攻し、最近まで遺跡発掘の助手をしていたが、現在は飲み屋の用心棒で生計を立てている。

彼に目をつけた真獅子王が自分の配下にと、うるさくいうのを黙らせるため、獣神武闘会に参加。キム・カッファンとは血縁関係にある。

●逆転技は、マイキャラの体力が点滅状態の時のみ使用可能です。

風雲快男児
ハヤテ



キャラ特性

前作同様通常技のリーチが短く、地上戦は少々辛い。しかし、空中必殺技は強化されているので、空中戦で活路を開いていくことになりそう。その空中必殺技である烈風殺だが、ガードされても反撃されにくいのが強み。ヒット中に、追加技をつなげればダウンが奪えるぞ。







バックストーリー

前回の獣神武闘会では影の獅子王に敗れてしまった。一年間の風雲拳修行の旅を終えてジパングシティに帰ってみると、獅子王再来の噂が流れていた。

頑なに、自分が最強の男だと思い込んでいたハヤテであったが、獅子王に敗れたことで身の程を知ったようだ。とはいえ、自信過剰は相変わらずで、さらに磨きのかかった風雲拳の技を試すため、獣神武闘会を参加を決意する。

技コマンド表

●必殺技	
強烈斬	←↙↓↘→+A
強烈斬（追加）	強烈斬中に←↙↓↘→+A
飛天昇王脚	→↓↘+B
飛天昇王脚（追加1）	飛天昇王脚中に→+B
飛天昇王脚（追加2）	飛天昇王脚中に↘+B
烈風殺	（ジャンプ中）↓+A
烈風殺（追加）	烈風殺中に↓+A
幻影飛棍（横）	↓ため↑+A
幻影飛棍（斜め）	↓ため↑+B
幻影飛棍（上）	↓ため↑+C
念動飛棍	→↘↓↙←+C
飛棍投術（立ち）	↓↘→+C
飛棍投術（ジャンプ）	（ジャンプ中）↓↘→+C
●逆転技	
奥義！無双乱舞	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

ブレイブハート
マックス・イーグル



キャラ特性

斧を持ったアブないプロレスラー。リーチやスピードは多少劣るが、攻撃力は高い。フラッシュウイングは対空技として強力。アメリカンスクリューは非常にスキが小さく、間合いや相手キャラによってヒット後にフラッシュウイングを決めることも可能。これが攻めの要となる技だ。







バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王が兄であるという確証は取れなかった。今度こそ、兄を捜し出したいという思いから、真獅子王によって再び開催ののろしを上げられた獣神武闘会に参加する。

ある情報筋によるものだが、彼には最近彼女ができたらしい。

技コマンド表

●必殺技	
アメリカンスクリュー	（ジャンプ中）↓+B
フラッシュウイング	→↓↘+B
フラッシュウイング（追加）	フラッシュウイング中に↘+B
フロントスープレックス	←↙↓↘→+A
フロントスープレックス（追加）	フロントスープレックス中に←↙↓↘→+A
ダイビングボディアタック	（壁際へジャンプ）←+A
アックスブーム	↓↙←+C
アックススロー（立ち）	↓↘→+C
アックススロー（ジャンプ）	（ジャンプ中）↓↘→+C
●逆転技	
イーグルスペシャル	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

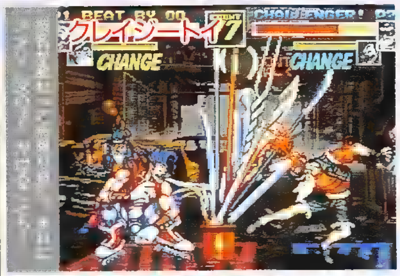
●逆転技は、マイキャラの体力が点滅状態の時のみ使用可能です。

地獄の道化師
ジョーカー



キャラ特性

あいかわらずアヤしさ大爆発のジョーカー。体が大きい割に、武器のハンマー以外のリーチは大したことはない。ブラッドパラソルは判定こそ弱いがスキは小さく、ガードさせられればそこから攻め込める。ローラーダッシュは高速の突進技。連続技に使う時は追加技までつなごう。







バックストーリー

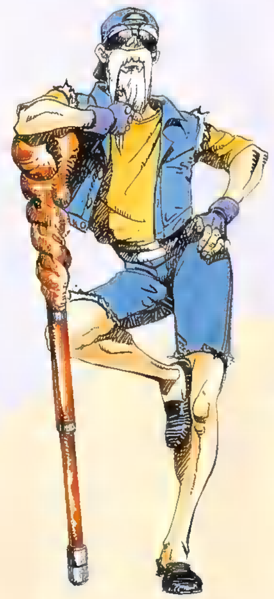
最近逮捕者が相次ぎ、弱体化の一途をたどる盗賊団・マジカル・ヒポポのリーダー。そんな組織の醜態をプライドの高い彼が許せるはずがなかった。メンバー補強のため、再びジパングシティに現れた真獅子王の組織を乗っ取ろうとすべく大会参加を決意した。

ジャグル・ファイトと彼がいうように大道芸をエッセンスにしたトリッキーな闘いが楽しみだ。

技コマンド表

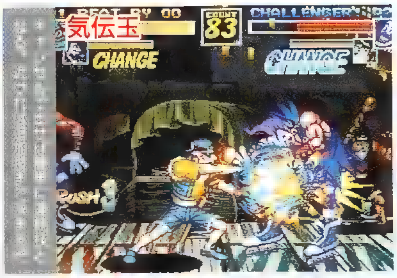
●必殺技	
クレイジートイ	→↓↘+C
ブラッドパラソル	(ジャンプ中) ↓+A
ローラーダッシュ	←↙↓↘→+A
ローラーダッシュ (追加)	ローラーダッシュ中に+←↙↓↘→+A
トランスポーター (近く)	↓↙←+A
トランスポーター (空中)	↓↙←+B
トランスポーター (その場)	↓↙←+C
マーダーハット	→↘↓↙←+C
スケアクロウ	↙+B
マジシャンズカード (立ちのみ)	↓↘→+C
●逆転技	
グッドフェィス	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

伝説の生き証人
チュン・パイフー



キャラ特性

チュンは体力が半分以下になると怒り状態になり、必殺技が2つ追加され、2段ジャンプも可能になるぞ。鶏々変化は相手を鶏に変える飛び道具で、スキがなく使いやすい。今回の鶏は攻撃や2段ジャンプ、立ちガードなどができるので、ヒット直後に下段技で追い討ちしよう。







バックストーリー

前回の獣神武闘会は、何とギックリ腰でリタイアという結果に終わった。かつての獅子王との闘いによってつけられた額のキズのお返しをするため、再び獣神武闘会への参加を心に決める。

しかし、最近では額のキズに対する恨みよりも、獅子王の突き進んでいる誤った道を、正してやろうかとも考えているらしい。

技コマンド表

●必殺技	
白虎弾	→↓↘+C
千手掌打	→↓↘+A
気伝玉	↓↙←+A
気伝玉 (追加)	気伝玉中に→+A
紫炎竜	→↘↓↙←+C
珍火炎 (立ち状態のみ)	↓↘→+C
■々変化☆	→←→+C
旋風炎舞☆	(ジャンプ中) ↓+C
●逆転技	
仙人発波☆	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

☆印は、チュンの怒り状態（帽子を投げた時）に入力可能です。

炎獣 ゴズウ

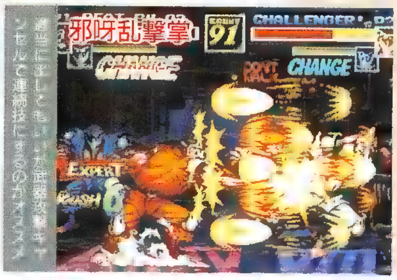


キャラ特性

炎を扱うゴズウ。通常技では、しゃがみ武器攻撃のリーチが長いので使えるぞ。陽炎拳は、追加技までガードされても反撃されないため、接近戦でとりあえず出せる技だ。無道牛炎波は、少し早めに出せば対空技になる。轟天は連続技に組み込みたいが、ガードされると反撃は必死だ。







技コマンド表

●必殺技	
陽炎拳	Aボタン連打
陽炎拳（追加）	陽炎拳中に↓↘→+A
轟天	↓↙←+C
滅殺爪	↓ため↑+C
豪炎弾（横）	→↓↘+A
豪炎弾（斜め）	→↓↘+B
豪炎弾（上）	→↓↘+C
無道転輪爪	（壁際へジャンプ）←+C
獄炎界	←↙↓↘→+A
無道牛炎波	↓ため↑+A
三日月（立ち）	↓↘→+C
三日月（ジャンプ）	（ジャンプ中）↓↘→+C
●逆転技	
邪呀乱撃掌	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

バックストーリー

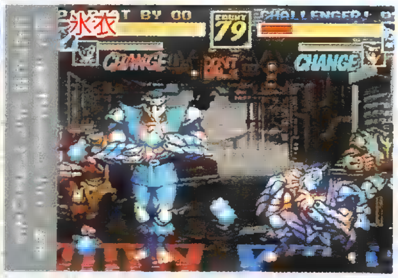
獣神武闘会が終りを告げ、暗黒街での活動を続けていた彼であったが、再び真獅子王により、獣神武闘会が執り行われるという噂を耳にした。亡き弟・カズウの仇である真獅子王を倒すために獣神武闘会に参加する。現在、弟のメズウとは別行動をとっているが、うまくいけば途中で一緒になっているかもしれない。

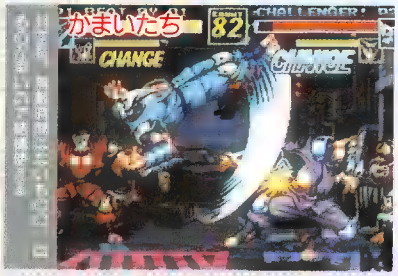
氷獣 メズウ



キャラ特性

メズウは兄とは違って水を操る。通常技はゴズウとかなり違うが、しゃがみ武器攻撃が使いやすいのは同じだ。轟天はゴズウと違って横に突進するので連続技になりやすい。新技の三日月は、出るのが早い飛び道具。キャンセルから出して、牽制にも使っていける。







技コマンド表

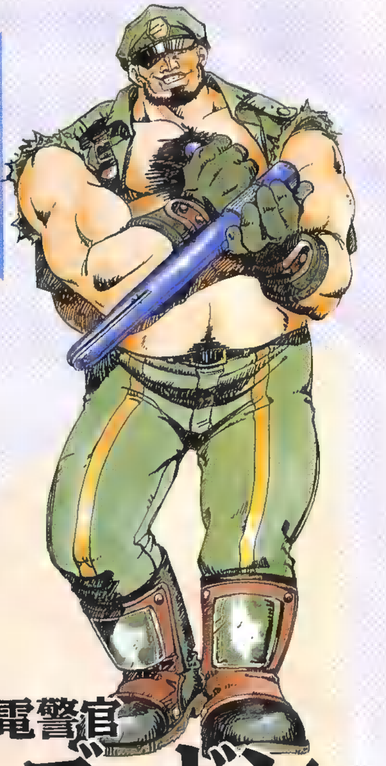
●必殺技	
陽炎脚	Bボタン連打
陽炎脚（追加）	陽炎脚中に↓↘→+B
轟天	↓↙←+C
氷衣	→↘↓↙←+B
流氷弾	←↙↓↘→+B
無道転輪爪	（壁際へジャンプ）←+C
かまいたち	↙+B
無道水流波	→↓↘+B
三日月（立ち状態のみ）	↓↘→+C
●逆転技	
邪呀乱撃脚	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

バックストーリー

獣神武闘会が終わり、兄と同じく暗黒街での活動の折、再び真獅子王によって獣神武闘会が開催されることを知った彼も、弟・カズウの仇を取るため大会参加を決意する。そして、彼は真獅子王を葬り去り、その手柄を利用することで、テロリスト集団・邪呀の組織内で地位を上げることができたなら、と考えている。兄・ゴズウとは現在別行動中である。

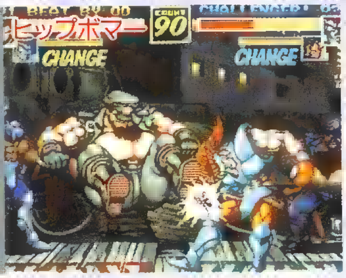
●逆転技は、マイキャラの体力が点滅状態の時のみ使用可能です。

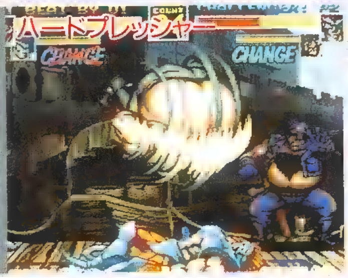
発電警官 ゴードン



キャラ特性

見た目通りに攻撃力は高いが、動きは当然のように遅い。しかし、新技のヒップボマーはかなりスルドイぞ。サイクロン・トンファーは対空技。無敵ではないが判定は強い。飛び道具のスパークボルトは、弾のスピードが速く一部の飛び道具を貫通していく。ただし、スキは大きい。







技コマンド表

●必殺技	
フリクションヒート	→↓↘+A
ラウンチアッパー	↓↘→+A
ラウンチアッパー（追加）	ラウンチアッパー中に↓↘→+A
ヒップボマー	（ジャンプ中）↓+B
ハードプレッシャー	（ジャンプ中）↓+C
スパークボルト	↓ため↑+C
サイクロン・トンファー（立ち状態のみ）	↓↘→+C
●逆転技	
マッドポリス	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

バックストーリー

不治の病におかされていた娘・カンピーも、謎の人物（真獅子王）の援助による手術で一命を取り止めた。

元気になった娘がふと漏らした「広いお家に住みたい」という一言で、マイホーム購入を決意するが、人口増加に悩むジパングシティで、それは夢のまた夢である。

マイホーム購入資金を稼ぐため、彼は真獅子王から受けた獣神武闘会への誘いに乗った。

白銀の魔獣 獅子王（しじおう）

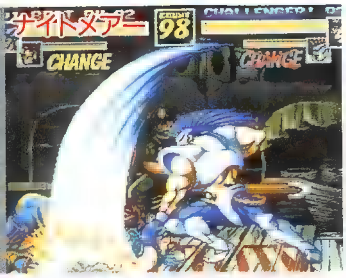


キャラ特性

武器以外の通常技のリーチが長く、遠距離立ち弱、強キックにビーストブローやミニマムアッパーを絡めれば、少し遠くても連続技になるぞ。

ちなみに、ミニマムアッパーがヒットしたあとはアースチョッパーで追い討ちが可能だ。

中段攻撃はスキが小さいので、連続技につながるぞ。







技コマンド表

●必殺技	
ナイトメアー	←↙↓↘→+A
ナイトメアー（追加）	ナイトメアー中に↓+A
ビーストブロー	↓↙←+A
ミニマムアッパー	→↓↘+A
サイレントストーム	→↘↓↙←+C
ゴッドブレス	↓↑+C
アースチョッパー（立ち状態のみ）	↓↘→+C
●逆転技	
キングストレート	→↘↓↙←→+A
●協力技	
サプライズアタック	←↓↙+A

バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王の影として大会参加者を迎え撃っていた。

しかし、次第に真の獅子王に対して憎しみを抱くようになり謀反を企てたものの、圧倒的な力の前に敗れてしまう。獣神武闘会開催の声明をきいた彼は、真獅子王を倒しその地位を奪うために参加を決意する。再び訪れたチャンスに彼はあえて影武者・獅子王の姿で挑む。



ステークスウィナー2

日本を制し、世界でも栄光をつかめ! リアル・ジョッキー・アクション第2弾!

ザウルス	競馬アクション	178M
MVS	発売中	98,000円
カセット	発売日未定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

ついに発売になったステークスウィナー2!! もうプレイしてみたかな?
今回は、ゲームの前半、3歳馬のレース紹介をはじめ、ゲームに登場する12頭の馬のプロフィールを紹介していくぞ!

ゲームの全体の流れは前作と同じ。競走馬がたどる一生という話はそのままで、3歳時の新馬戦から古馬になるまでのレースを勝ち抜いていく。

今回、プレイヤーが選ぶことができる馬は全部で12頭。しかも、それぞれの馬ごとに能力、例えばスピードやスタミナなどのパラメーターや距離適性が違うので、調教方法や選べるレースがいろいろと変わってくるのだ。

他にも、牡・牝の違いによっても、参加できるレースが変わってくるので、更にバリエーションが豊かになった。

前作では、海外レースは単発のものだったわけだが、今回はある条件をクリアすれば3歳時、4歳時、さらに古馬になってからも、アメリカ路線やヨーロッパ路線の大レースに何回も転戦できるようになった。

海外レースは、賞金が国内のものより額が低いものの、ボーナスが高いので、賞金王の道を極めるには、海外遠征を果たすのが近道だ。

そして、最後には世界の強豪を倒して世界チャンピオンの座をめざそう。



レース紹介(前半)

1戦目

このゲームで最初のレースだ。2つのレースのどちらかを選択することができる。どちらのレースを選んでもこれといった違いはない。距離も短くシステムになれるには調度いいレースかも。

●小倉新馬戦
小倉競馬場
1000m・芝
1着賞金:590万円



●札幌新馬戦
札幌競馬場
1000m・芝
1着賞金:590万円



2戦目

1戦目のレースで3位までに入賞を果たせば参加することができる。1位なら3歳Sを、2位、3位だと未勝利戦を選ぶことになる。

ここからアイテムショップを利用することができるわけだが、未勝利戦の場合はお買い物ができないのだ。

●小倉未勝利戦
小倉競馬場
1000m・芝
1着賞金:500万円



●札幌未勝利戦
札幌競馬場
1000m・芝
1着賞金:500万円



3戦目

ここに入る前に、1回目の調教を受けることができる。ばっちり調教して次のレースに備えよう。そしてこのレースから、牡・牝によって選べるレースが違ってくる。また、距離なども違うので自分の馬にあったレースを選ぶ必要があるだろう。

●小倉3歳S
小倉競馬場
1200m・芝
1着賞金:3200万円
種類:GIII



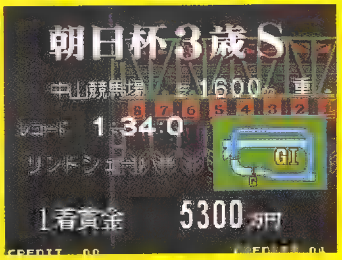
●札幌3歳S
札幌競馬場
1200m・芝
1着賞金:3200万円
種類:GIII



●ラジオたんぱ杯3歳S
阪神競馬場
2000m・芝
1着賞金：3200万円
種類：GⅢ　牡馬戦



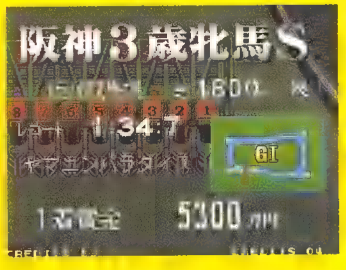
●朝日杯3歳S
中山競馬場
1600m・芝
1着賞金：5300万円
種類：GⅠ　牡馬戦



●フェアリーS
中山競馬場
1200m・芝
1着賞金：3200万円
種類：GⅢ　牝馬戦



●阪神3歳牝馬S
阪神競馬場
1600m・芝
1着賞金：5300万円
種類：GⅠ　牝馬戦



海外レース

国内レースで、1、2戦連続レコード優勝すると、3歳馬での海外レースに参加する権利が手にいれられる。この場合、3戦目からの参加となる。

また、3歳戦で1戦目、2戦目を勝ち抜き、3戦目のGⅠレースを勝ち抜くことで4歳馬戦からだが、海外進出ができるようになる。まあ、このへんのことは、また次の機会に紹介します。



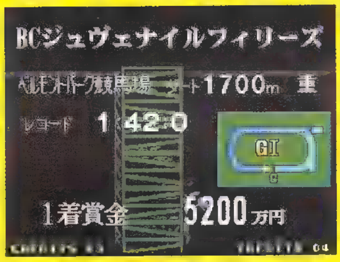


アメリカ路線

●BCジュヴェナイル
ベルモントパーク競馬場
1700m・ダート
1着賞金：5200万円
種類：GⅠ　牡馬戦



●BCジュヴェナイルフィリーズ
ベルモントパーク競馬場
1700m・ダート
1着賞金：5200万円
種類：GⅠ　牝馬戦

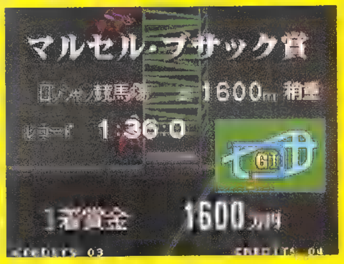


ヨーロッパ路線

●クランクリテリウム
ロンシャン競馬場
1600m・芝
1着賞金：2000万円
種類：GⅠ　牡馬戦



●マルセル・ブザック賞
ロンシャン競馬場
1600m・芝
1着賞金：1600万円
種類：GⅠ　牝馬戦

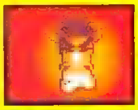


馬メーターで馬の状況を常にチェック！

前作と同じく画面の左下で、馬の状態を一目で確認することができる。レースの攻め方を考えていく上でも、馬の状況は常にチェックしたいものだ。今回はうれしいことに、表情にバリエーションが増えて分かりやすく、さらに愛くるしいものになった。


ニュートラル
通常速度（馬なり）


精悍な顔
速度2


歯を食いしばる
速度3


気合い全開
速度4


アクビをする
よそ見をしている

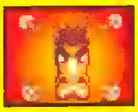

荒い吐息
フラフラだ1


イヤイヤー
フラフラだ2

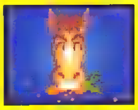

バテ顔
バテバテ

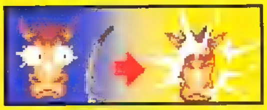

痛がり顔
暴れる


びっくり!!
立ち上がる


怒り顔
馬群割り行くぞ!!


シビレたー
しびれています


お口をモグモグ
ニンジン食ったり


顔ムチ痛い!!
顔ムチ受けたー

キャラクター紹介

いろいろ選べる12頭！貴方はどの馬がお好み？

勝負に勝つためには、コースを知ることも大切だが、何よりも自分の使用する馬を知らなければいけないだろう。

馬の細かい性質を知り、馬にあったレース運びをする。それこそが勝利の栄光への第一歩なのではないだろうか。

各馬はそれぞれ、脚質、パラメーター値、適性距離、気性を持っていて、それによって走り方が決定する。

まず脚質には、逃げ、先行、差し、追い込みの4種類がある。逃げは初めから馬群のハナに立ち、そのままゴールまで駆け抜けるタイプ。先行はハナまでいかないまでも馬群の先頭集団につけて、レース後半で徐々に上位を狙っていくタイプ。差しはレース前半は馬群後方に位置し、レース後半で先頭に立つタイプ。追い込みはレース前半は馬群最後方に位置し、レース後半で一気にトップに競り上がるタイプ。

次にパラメーター値だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示され、スピード、スタミナ、瞬発力、体力がある。どれにおいても数値が大きい方が有利だが、少ない場合でも調教によって、鍛えることが可能なので調教は積極的におこなっていきたい。

適性距離は、短中距離馬と中長距離馬の2種類に分かれる。短中距離馬は1200〜2400mぐらいのレースに適している馬で、中長距離馬は1200〜3200mぐらいのレースに適している馬になる。

そして、気性だが、穏やか、普通、荒い、激しいの4つに分かれている。読んで字の通りなわけだが、この気性によって、手綱さばきやレース運びも変わってくるのでチェックが必要だろう。

それでは、全12頭の馬の紹介をしよう。

ローカルホープ



タイプ：牡・白毛
気性・脚質：激・追込
適性距離：1600m〜2500m
スピード：4
スタミナ：3
瞬発力：7
体力：5

公営出身の両親にちなんで「公営の希望」を直訳した名前がつけられた。気性が激しいためレースに集中させるのに苦労しそうだ。

ウィンチェスター



タイプ：牡・芦毛
気性・脚質：穏・先行
適性距離：1600m〜3200m
スピード：3
スタミナ：6
瞬発力：3
体力：7

S・マックイーンが映画の中で使っていたライフルから名前をとったこの馬。スピードと瞬発力にかけるので、地道な調教が必要だろう。

アースクエイク



タイプ：牡・栃栗毛
気性・脚質：荒・逃げ
適性距離：1200m〜2400m
スピード：6
スタミナ：4
瞬発力：2
体力：6

安定した能力を持っているので、気持ちよくハナに立つことができれば、そのまま後続に影を踏ませることなく逃げ切ってしまえるだろう。

フローラルレディ



タイプ：牝・栃栗毛
気性・脚質：普・差し
適性距離：1200m〜2000m
スピード：5
スタミナ：4
瞬発力：6
体力：4

牝馬特有の一瞬に爆発する末脚がこの馬の最大の武器。2000m以下のレースは安心して見ていられるだろう。

シャイニンダンサー



タイプ：牡・青鹿毛
気性・脚質：普・先行
適性距離：1200m〜2600m
スピード：6
スタミナ：4
瞬発力：5
体力：4

ステークスウィナーで活躍したビーサイレントの半弟。スタミナに不安があるので3000mをこえるレースには適性があるとはいえないだろう。

ブルーエンジェル



タイプ：牡・青毛
気性・脚質：普・先行
適性距離：1800m～3200m
スピード：6
スタミナ：4
瞬発力：5
体力：6

米海軍の曲芸飛行隊の名前と馬体色の青毛から名前がつけられたこの馬。瞬発力もスピードも持ち合わせていて、距離不問の万能馬といえる。

オープンハート



タイプ：牝・芦毛
気性・脚質：普・先行
適性距離：1400m～3200m
スピード：5
スタミナ：5
瞬発力：3
体力：6

距離を問わない堅実性は評価できるが、今一つ切れ味のないところが難点かも。しかし、気性も素直で扱いやすい馬である。

ブラックバード



タイプ：牡・青鹿毛
気性・脚質：激・差し
適性距離：1200m～2400m
スピード：5
スタミナ：4
瞬発力：6
体力：5

米軍の「SR71」という超音速偵察機のコードネームが名前の由来。スタミナ面に若干の不安があるので長距離向きの馬とはいえない。

モンタナマジック



タイプ：牡・鹿毛
気性・脚質：普・差し
適性距離：1400m～2500m
スピード：4
スタミナ：5
瞬発力：6
体力：5

長距離馬にしては体力に不安がないとはいい切れないが、その分他の能力の高さでフォローできるだろう。

スーパーモデル



タイプ：牝・栗毛
気性・脚質：普・先行
適性距離：1000m～2000m
スピード：6
スタミナ：3
瞬発力：3
体力：4

スーパーモデルのように世界を飛びまわる馬になるようにという願いが込められているこの馬。超絶なスピードが魅力だ。

トリプルクラウン



タイプ：牡・黒鹿毛
気性・脚質：普・先行
適性距離：1600m～3200m
スピード：5
スタミナ：6
瞬発力：3
体力：5

三冠馬になって欲しいという願いが込められた名前を持つ。スピードもスタミナも充分なので、可能性は充分あるだろう。

ダンスステップ



タイプ：牝・鹿毛
気性・脚質：荒・差し
適性距離：1600m～3000m
スピード：3
スタミナ：5
瞬発力：4
体力：6

華麗なステップで駆け抜けて欲しいという意味が込められている馬で、ステークスウィナーのディスコダンサーの妹。

攻略３回目は中盤の難関３Ａステージを攻略だ!

超鉄ブリキンガー

超鉄ブリキンガー
BRIKINGER™

攻略／Dr. ちら

ザウルス	シューティング	178M
MVS －／－	カセット －／－	CD 発売中／¥6,800

ついに発売された『超鉄ブリキンガー』。ステージ攻略第３回となる今回は、３Ａステージを徹底攻略。

豊富な攻撃パターンをもつボスの攻略もバッチリだ！

ちなみにこの３Ａステージは、２Ａステージからじゃないとこれないので注意。

3Aステージ 錆色の掌握者





❶狙いミサイルザコ＋でか砲台地帯

ここの地上物は画面後方にランチャーを撃ってくるので、画面前方で空中のミサイルヘリを、ため攻撃・打撃などで倒しブリキンメダルを稼ごう。ちなみにでか砲台のミサイルはショット一発で撃ち落とせる弾を撃ってくるので心配ない。稼ぐ際の打撃アイテムは範囲の広いノコギリがいいぞ。



❷通風口地帯

地上の壁を壊して下に降りると、壊せる壁が仕切りになった小部屋にザコヘリが出てくる。ここは稼ぎ地帯。小部屋にザコヘリをため、一気に打撃攻撃を加えてブリキンメダルを稼ごう。



❸ベルトコンベア地帯

斜め右下に下がった後に背景がベルトコンベアーのような場所がある。前半のほうはザコヘリに打撃ため攻撃・打撃攻撃などでブリキンメダルを稼ぐことができるが、後半はレーザーヘリが出てくるので稼ぐのは難しい。

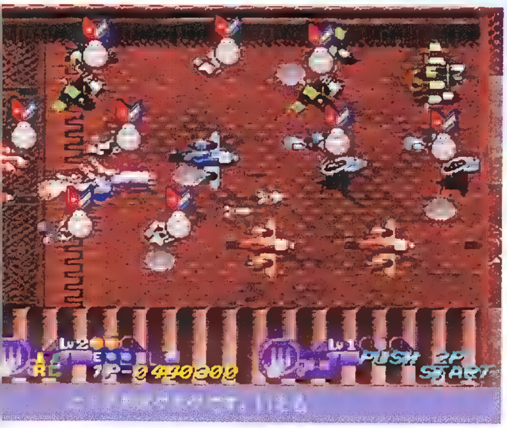
途中に出てくるアイテムヘリでショットアームアイテムをホーミングにして、ザコ処理に専念するのが安全。



❹ファイアー地帯

ここは火柱が自機のいく手を阻む。この火柱は火が出ている所を破壊すれば消すことができる。安全にいくなら上か下のどちらか一方の火柱を集中して壊して進もう。

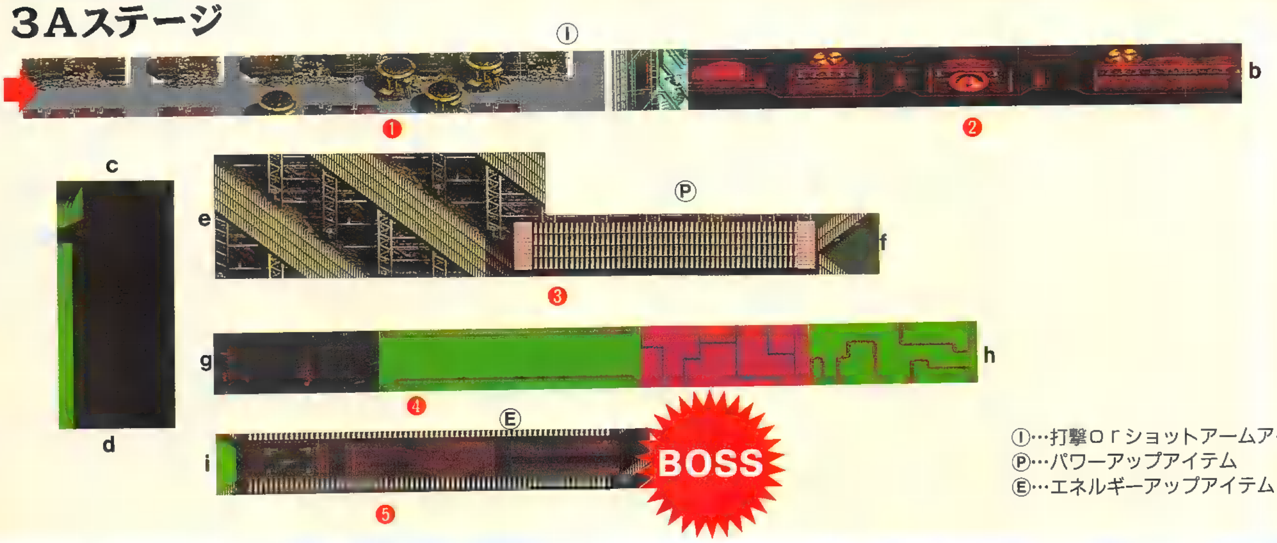
後半の火柱地帯はホーミングミサイルにすれば、いりくんだ地形にある火柱も壊せる。



❺[illegible]ぎ地帯

ボス前に、着陸している状態のザコの群れがいる。ここはザコを思いっきりためて打撃攻撃で稼ごう。もちろん、最後に出てくるエネルギーアイテムもちゃんと回収しよう。

3Aステージ



Ⓘ…打撃ＯｒショットアームアイテムＯ
Ⓟ…パワーアップアイテム
Ⓔ…エネルギーアップアイテム

ボス 近衛左隊機操長 猟残

猟残の攻撃パターンは大きく分けて7つあり、これを様々に組み合わせながら攻撃してくる。なお、ずっと避け続けていると最後には逃走してしまうのだ。

攻撃パターン

1 拡散弾3回

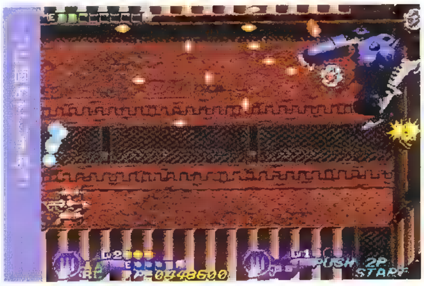
ボスが出すボール状の物体(これに当たり判定はない)から一定時間後、9WAYの狙い弾を自機に向け撃つ。弾と弾の間に入ろうとせず、固まりごと避けるようにしよう。

この避け方は目の前に張りついて撃ち込みながらでもできるので、ブリキンガーをボスに埋め込み(ショットはミサイルがベスト)、自機のショットを撃ち込むと9WAYを3回ぐらい避けただけでボスの体力を3分の2ぐらい減らせる。2ターン目の拡散弾3回パターンがくれば確実にボスを倒せるぞ。



2 ホーミングエネルギー弾

画面上に数発のエネルギーボールを放つ。ボールは放たれた後、ある程度自機を追尾する。画面端を使って大きく避けよう。



3 ミサイル炸裂5WAY

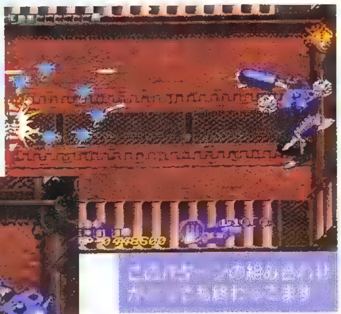
自機を狙って5WAYを数発撃つ。弾のスピードが遅いので避けやすい。

4 手から3連レーザー

手から高速レーザーを3本同時に自機に向かって数発撃ってくる。結構おおざっぱな狙い方なので死角も多く、意外と避けられる。

5 手から回転レーザー

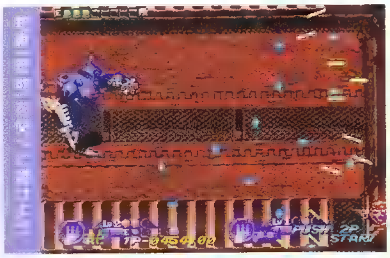
手からレーザーを180度回転しながら撃ってくる。3連レーザー同様結構死角があるので、それを利用したりして、複合攻撃をかわす方法もある。



6 手から4WAYレーザー

手から4WAYに自機に向かってレーザーを撃ってくる。4WAYレーザーだけなら簡単に避けられるが、エネルギーボールの直後にこのパターンがきてしまったらダメージを覚悟するしかないだろう。





7 ビットレーザー1〜6回

2つのビットが手前に飛んできて止まり、ビットが一瞬光った時の自機の位置に向かって3WAYのレーザーを撃ってくる。それを逆手に取ってビットが光った瞬間に自機を移動させ、レーザーをあさっての方向に撃たせるパターンがベスト。

ボスのパターン早見表
1ターン目
12341234ボス左35ボス右 2264646426464645 757575757575
2ターン目以降
12341234ボス左35ボス右 25757575757575 3ターンするとボスは逃亡

キャラクターテキスト

燃える男ナンバーワン!!
炎を操る無敵の高校生を徹底調査!

草薙　京



名前：草薙　京
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
国籍：日本
誕生日：12月12日
年齢：20歳
身長：181cm
体重：75kg
血液型：B型（RH－）
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意なスポーツ：アイスホッケー
嫌いなもの：努力
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
出演作品：KOF'94、'95、'96

★NF人気投票結果（総合順位）

第1回	第2回	第3回
1位	1位	5位

※草薙　京のプロフィールは、KOF'96のものです

これが"草薙の拳"だ!!

●京の代表技



百八式・闇払い
'96では消えた飛び道具。復活希望!



百式・鬼焼き
'94からお馴染みの対空技。'96では少し弱くなったぞ



七拾五式・改
2連続で蹴りを繰り出すぞ。連続技専用!



弐百拾弐式・琴月 陽
突進して相手をつかみ上げ、「おりゃ、燃えろおぉ!!」



百拾五式・毒咬み
「食らえ!!」のかけ声で発動。罪詠み、罰詠みに連係可能



R.E.D.KicK
弧を描くような蹴り。ところでこの技、どういう意味だ?



秘奥義　裏百八式・大蛇薙
まさに燃える男のド根性!! 燃え燃えの超必殺技だ



勝ち
「おれの勝ちだ!」あんたが大将!



勝ち
「あんたじゃ燃えねぇ」弱い奴には用はないのさ

●衣装の歴史



KOF'94（1P）
学ラン。この時すでに、高校4年生…



KOF'95（2P）
見ての通り青い学ラン。1Pは黒いけどね



KOF'96（1P）
やっぱりまだ学ラン…



スタート（VS八神）
「どうしてもやるのか?」宿敵八神との対戦前



挑発
「なにくすぶってんだ?」と相手を挑発。ムッキー!!

オレの炎は消せねぇぜ！戦う男子高校生、草薙京

ストレートの黒髪にハヤリ（?）のバンダナ、格闘家にしては華奢なボディに、マニアにはたまらない変形学ラン。そんなナイスな外見だけでも充分イヤ〜ン♡　なのだが、京の魅力はそれだけではない。

炎を操る草薙流古武術の正統継承者にして、草薙家の現当主。そして今なお現代に存在し続ける、オロチ一族を狩る運命を持つ者…。

これまたなんともマニア心をくすぐってやまない設定が、現代的な容姿と見事にマッチし、今までにはない個性的なキャラクターを作り上げた。

今や京は、SNKキャラのなかでもトップを争う人気者、といっても過言ではない。

●アンバランスさも人気の秘密

「燃えたろ?」「なにくすぶってんだ?」などなど…。

〝草薙の拳〟(※)に対する絶対的な自信からか、勝ち気な言動が目立つ京だが、彼は決して近寄り難い奴じゃあない。

もはや戦闘服兼普段着と化しているあの学ランを見ても分かるように、彼の高校生活もはや?年目。留年を繰り返したり、追試を食らったりと、一介の高校生らしい（?）一面もあり、詩を書くことが趣味という意外にポエティ（安井氏談）な部分もみせる。

やれ草薙家当主だの、正当後継者だのいっても、京だって人の子。こんなちょっと三枚目な一面もあって当然だ。

格好いいけど完璧ではない。そんなアンバランスな部分も人気の秘密といえるだろう。

はやく卒業しないと高校に捨てられるぞ〜！

●草薙流古武術の正当後継者

草薙家に先祖代々伝わる炎を操る武術『草薙流古武術』。

草薙家の末裔である京は、幼い頃から草薙家当主である父に、武道家としての英才教育を施されていた。

彼は若干15歳でその父を越えたといわれており、そのわずか3年後、18歳の時には、全日本異種格闘技大会において見事優勝を果たした。

そして現在、彼は1800年もの歴史を持つ草薙家の当主として、また、あのヤマタノオロチを倒した草薙流古武術の正当後継者として、申し分ない実力と実績を合わせ持った青年に成長したのだ。

●気になる彼女の存在は…？

京にユキという名の彼女がいることはかなり有名な話だ。

まぁ、彼も只今青春真っ盛り、彼女の1人や2人くらいいても不思議ではなかろう。

しかし可愛そうなことに、一部の熱狂的京ファンの間では、すでに彼女は他界したものとされているらしい…。モテる男の彼女、っていう立場もなかなか辛いのねぇ。

ユキに関しての詳細は謎に包まれているが、戦いに疲れた彼の心を癒してくれるような包容力のある女性であることは、まず間違いなさそうだ（詳しくはKOF'96アレンジアルバムの『夕陽と月』を聞こう！）。

草薙 京バックストーリー

●KOF'94

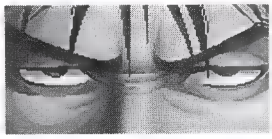
『草薙流古武術』の使い手である京は、若干18歳で全日本異種格闘技戦優勝を果たした。この大会で拳を交わした準優勝者の紅丸、3位の大門とともに、日本代表チームとして、〝KOF'94〟に出場したのは、その1年後である。

そして見事優勝した彼は、大会の主催者であるルガールに挑み、敗れた父、柴舟の事切れる瞬間を目の当たりにすることとなる…。

●KOF'95

そして1年後。修行を終え日本に帰った京は、〝KOF'95〟の招待状を受けとった。

古くから草薙家と対立する八神家の末裔、八神 庵と対決すべく、彼は再び紅丸、大門とともに大会に臨んだ。



洗脳され、息子に牙を剝く柴舟。目がイッちゃってる。



ちなみにこっちはゲーニッツのアップ。に、似すぎてる…。

そんな彼の前に現れたのは、前回の大会で死んだはずのルガールと、洗脳され、変わり果てた柴舟だった。

そんな父を、京は自らの拳で救った。

そして、オロチの力を利用しようとしたルガールは、その力の強大さと草薙の拳の前に、滅びたのだ。

●KOF'96

ある日、鬱蒼と茂った雑木林の中で京は謎の人物に襲われた。その相手には大蛇薙もまったく通用せず、彼は完全に敗北した…。

彼は敗北の屈辱を晴らすため、〝KOF'96〟にすべてを賭ける決意を固めた。

そして運命は京に、神楽ちづる、八神 庵、そしてオロチ一族のゲーニッツを引き合わせ、彼は自分の意思には関係なく、草薙家の末裔としての宿命に巻き込まれてゆくのだった。

草薙 京相関キャラ紹介

▶二階堂紅丸◀

派手で目立ちたがり屋で女好きの青年。米国人と日本人のハーフ。

▶大門五郎◀

もと柔道のオリンピック金メダリスト。柔道の強さに限界を感じ、1人山にこもり修行に明け暮れているところを、京から仲間に誘われる。

▶草薙柴舟◀

草薙　京の父。ルガールに敗れ、洗脳され、操られていたが息子に助けられる。

▶ルガール・バーンシュタイン◀

KOF'94、'95のボス。

ゲーニッツの解放したオロチの力を利用しようとしたが、その強大な力を使いこなせず、半ば自ら破滅した。

▶ユキ◀

京の彼女。

▶八神　庵◀

草薙家と対立する一族、八神家の子孫。

▶神楽ちづる◀

KOF'96の中ボスであり、大会主催者でもある。オロチの封印を護りし者。

▶ゲーニッツ◀

KOF'96のボス。風を操るオロチの一族。

八神　庵、神楽ちづる、ゲーニッツについて、詳しくは下を見てね。

京の宿命と、彼を取り巻く因縁の人物達に迫ってみよう

八神家との対立

約1800年前、ヤマタノオロチを倒したといわれる伝説の一族〝草薙〟…。

そして、もとは草薙家の一族だったが、660年程前に志しの違いにより草薙家から分裂した一族があった。

本来敵であるはずのオロチ一族と血の契りを交し、その名を名乗るようになった〝八神〟である。



宿敵八神　庵。京を殺すため、今日もがんばる青年

歴史の裏に生きる草薙家と、歴史の闇に生きる八神家は、ことあるごとに歴史の裏で激突し、対立し続けてきた。そのため、八神家は草薙家に対して憎しみを抱き、復讐のために拳をふるっている。

両家の争いは今もなお続いており、今年、〝KOF'96〟において、両家の子孫である草薙京と八神 庵は、再び対決することとなったのだ。

とはいえ、京個人としては、両家の宿命に捕らわれて憎しみ合うことなど馬鹿らしいと考えているのに対し、庵は異常なまでに草薙家（というよりは京への）復讐に執着している、という状況らしい。

神楽家との接触

神楽ちづる。本名〝八咫ちづる〟(※)。草薙家が『草薙の剣』(※)を、八神家が『八尺瓊の勾玉』(※)を守護するように、三種の神器の最後の1つ『八咫の鏡』(※)を守護し、オロチの封印を護る神楽家の末裔である。

封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、オロチを倒すことのできる人物を探すため、〝KOF'96〟を開催する。

そして、草薙家の正当後継者である京の実力を確認したちづるは、オロチ一族の復活と、オロチを倒す草薙家の宿命を彼に告げ、運命の戦いに彼を巻き込んでゆくのだ。



オロチの封印を護る神楽ちづる。KOF'96の主催者だ

オロチ一族の復活

オロチ八傑衆四天王の1人であるゲーニッツは、オロチの封印を破り、力を復活させた張本人である。

世界各地に封印されたオロチの力を解放することを目的とするゲーニッツは、オロチを倒す宿命と力を持った草薙京を恐れ、大会前に1度、雑木林で彼を襲っている。その時は完全に不覚を取った京だったが、大会後の対戦では見事ゲーニッツを破った。

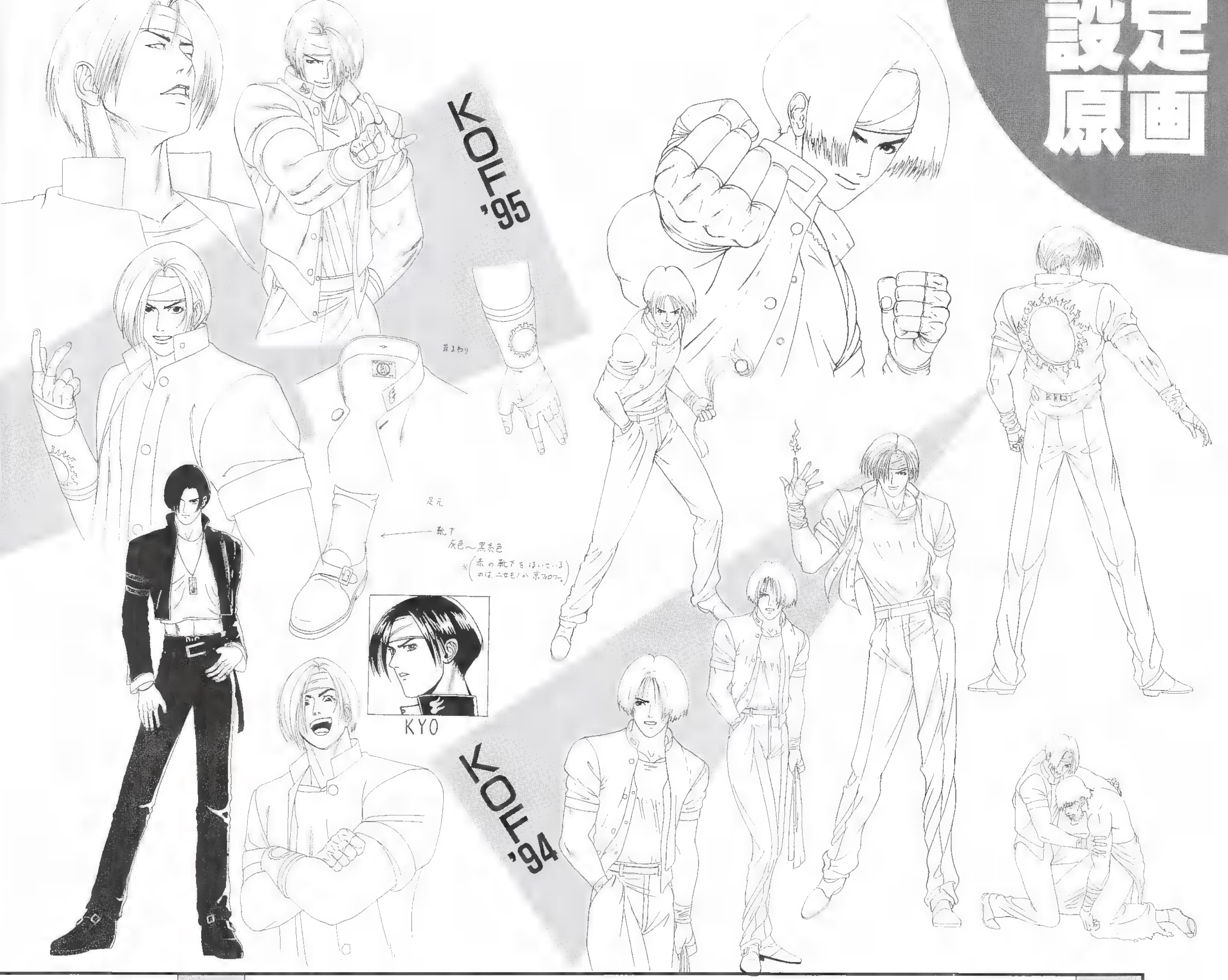
ゲーニッツの生死は不明だが、この戦いにより、京は少なからず今後の戦いの予感と自分の宿命に気づきはじめたようだ。



〝吹き荒ぶ風のゲーニッツ〟という異名を持つコワイ牧師

※神話にある〝草薙の剣〟とは、実は〝草薙の拳〟であるといわれている。
※八咫ちづる（やたちづる）、草薙の剣（くさなぎのつるぎ）、八尺瓊の勾玉（やさかにのまがたま）、八咫の鏡（やたのかがみ）

設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

三種の神器の一つ〃草薙の剣〃とは

古くは神話の時代、須佐之男命は出雲の国の肥河の上流へ降った。そこで老夫婦が1人の娘を囲んで泣いているのに出会った。

娘の名は櫛名田比売。なんでもこの土地には1つの胴体に8つの頭と8つの尾を持ち、8つの谷、8つの峰にわたるほどの体を持つ恐ろしい怪物が現れるという。

〃八俣の大蛇〃と呼ばれるその怪物は、毎年現れては老夫婦の娘を1人ずつ食い殺し、今までに7人も娘を殺された。そして今度は8人目の櫛名田比売が殺される番なので泣いているのだという。

事情を聞いた須佐之男命は、大蛇を退治する約束をした。

そして、櫛名田比売の姿を聖なる櫛の姿に変え、自らの髪の中に隠し、老夫婦に八塩折りの酒を用意させ、それを8つの門のある垣根の中に置かせた。

準備が整い待っていると八俣の大蛇は現れた。大蛇は酒に気づくとすぐさま8つの頭を酒樽に突っ込み、強い酒を一気に飲み干し、酔い潰れてしまった。

須佐之男命はここぞとばかりに腰の長剣で大蛇をずたずたに切った。その際大蛇から流れた血は、肥河の水を真っ赤な血に変えたという。

そこで尾のうちの1つを切った時、剣の刃が欠けた。不思議に思い尾を裂いてみると、中から立派な太刀が出てきた。

この剣ははじめ天叢雲剣といったが、のちに日本武尊が東国平定の際に火攻めの危機に陥り、この剣で草をなぎ払い、賊を防いだので、草薙剣という名に改められた。

残る神器〃八咫の鏡〃〃八坂の勾玉〃について

時は八俣の大蛇の一件の少し前である。

須佐之男命の乱暴ぶりに激した天照大御神は、天の岩屋に籠り、戸を閉めてしまった。太陽の神が岩穴に籠ってしまったことで、夜が続き、ありとあらゆる災いが起こった。

この時神々は、天照大御神が岩戸から出てくるように、岩戸の前に榊を立て、上の方の枝に八坂の勾玉を、中ほどの枝には八咫の鏡をかけて祈ったという。

そして天照大御神は岩戸から姿を現し、天地は輝く光りを取り戻した。

これらの〃草薙剣〃〃八坂の勾玉〃〃八咫の鏡〃を合わせて〃三種の神器〃という。■

燃える男の台詞集

KOF'94

●勝利メッセージ

どうだオレの拳は！　ナパームよりも熱かったろう！
（VSブラジルチーム）

運が良かったな！　もう少しやってりゃ消し炭だったぜ！（VSアメリカチーム）

オレの拳は1800年の歴史がある！　そうやすやすと破れねえよ！

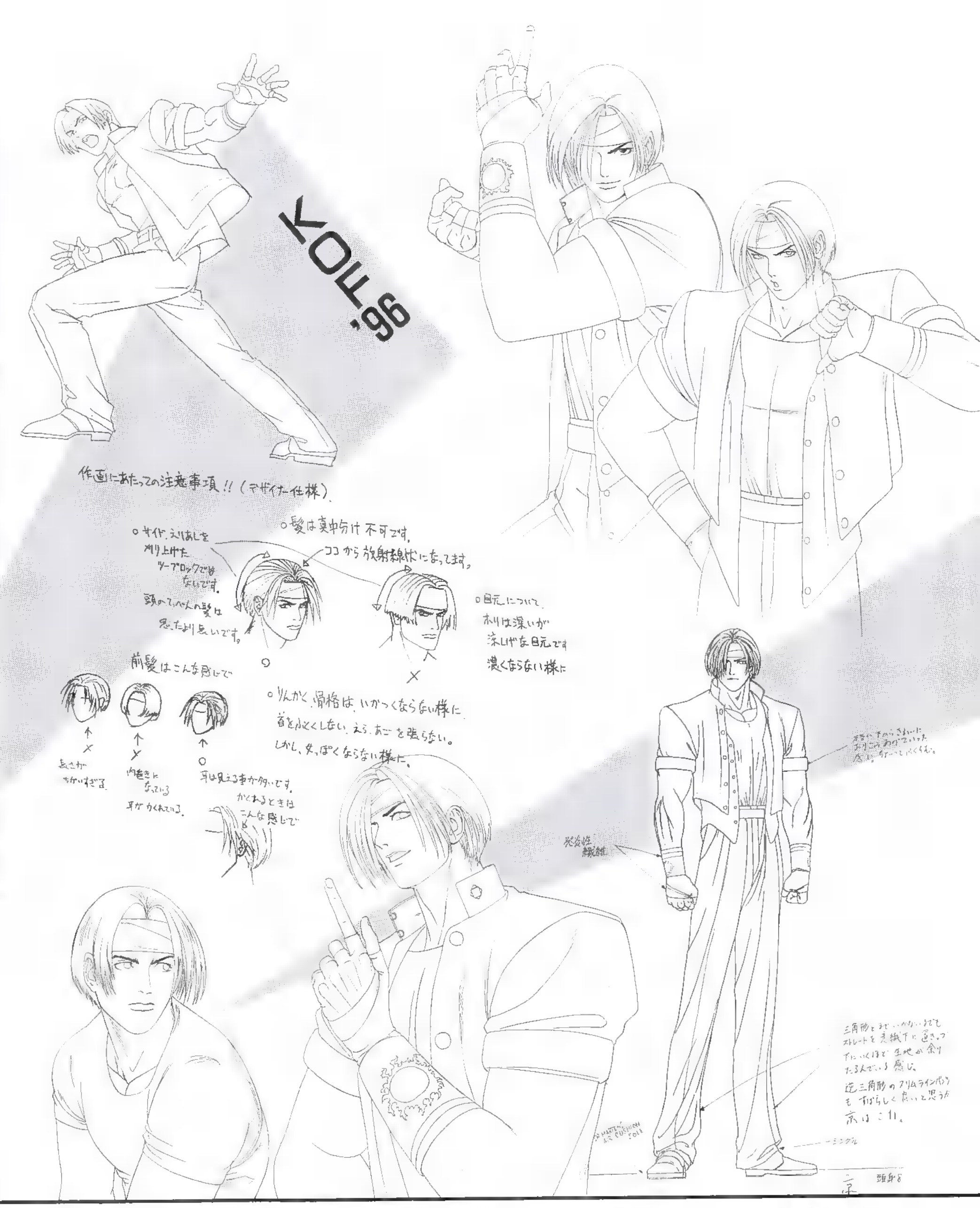
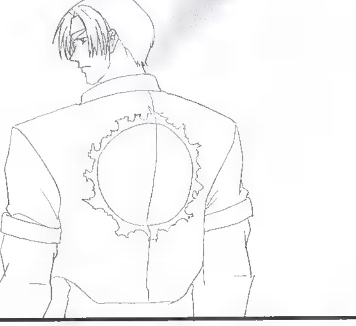
〈参考文献〉荻原浅男、鴻巣隼雄著『古事記　上代歌謡』（小学館）、田辺聖子著『田辺聖子の古事記』（集英社）、『古事記・日本書記を歩く』（JTB日本交通公社出版事業局）、学芸百科事典（宇野幸雄／旺文社）

▶キャラクターテキスト

必殺技名一覧



	KOF'94	KOF'95	KOF'96
必殺技			
百八式・闇払い	○	○	
百式・鬼焼き	○	○	○
百壱式・朧車	○	○	
弐百拾弐式・琴月 陽		○	○
七拾五式 改		○	○
R. E. D. KicK（七百七式・独楽屠り）			○
百拾四式・荒咬み			○
百弐拾八式・九傷			○
百弐拾七式・八錆			○
百弐拾五式・七瀬			○
外式・砌穿ち			○
百拾五式・毒咬み			○
四百壱式・罪詠み			○
四百弐式・罰詠み			○
九百拾式・鵺摘み			○
超必殺技			
裏百八式・大蛇薙	○	○	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙			○

（VS韓国チーム）

残念だったな！ この大会の優勝はオレ達がもらう！（VSイタリアチーム）

KOF'95

●勝利メッセージ

どうだい本物の炎は！ なまじ真似すると怪我するぜ！（VS主人公チーム）

オレ達と戦って敗れたんだ。もう潮時だと思うぜ。なあ先輩方よ！（VS餓狼チーム）

俺の拳は灼熱の炎！ あんたらに、この炎は消せねえよ！（VS怒チーム）

八神！ オレを殺すには全然力不足だぜ！ 八神家もお前で終わりだ！（VSライバルチーム）

KOF'96

●勝利メッセージ

草薙千八百年の歴史が、そう簡単に真似できるかよ！ あきらめな！（VS主人公チーム）

勝ち負けは抜きにしていい闘いだった！ 流石一時代を築いた男達だな！（VS餓狼チーム）

確かに極限流は強いが、所詮は格闘技。格闘技じゃオレに勝てねえよ！（VS龍虎チーム）

デカイ口叩くには、勝たなきゃ意味がないな！ なあ、八神よ！（VS八神チーム）

実力のねえ奴が大悪党になれるかよ！ 笑わせるぜ！（VSボスチーム）

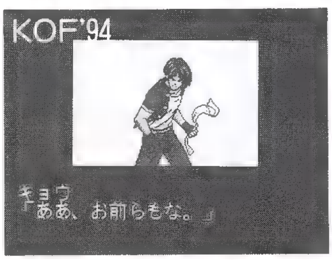
負けたからってくよくよする時間はねえハズだ！ もっと努力しな！

なってねぇ！ 俺とぶつかってその程度で済んだのは奇跡的だな。（VSその他のチーム）

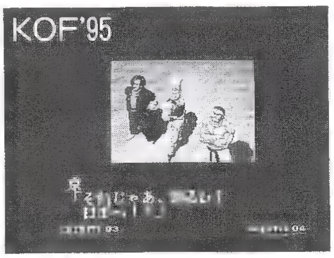
声優

野中政宏／KOF'94、'95、'96

エンディングショット



辿り着く先は遥か遠いが、京は今日もいく！



親父が生きていることを信じて、さて帰ろうか



宿命の戦いの予感に、なぜか微笑む京。草薙の血が騒ぐか？

わくわく7 設定原画&開発インタビュー





プロフィール
出身‥わくわくタウン3丁目
身長‥152cm
体重‥54kg
性別‥男
年齢‥13歳
好き‥山と海
嫌い‥数学

爆皇雷(ばくおうらい)

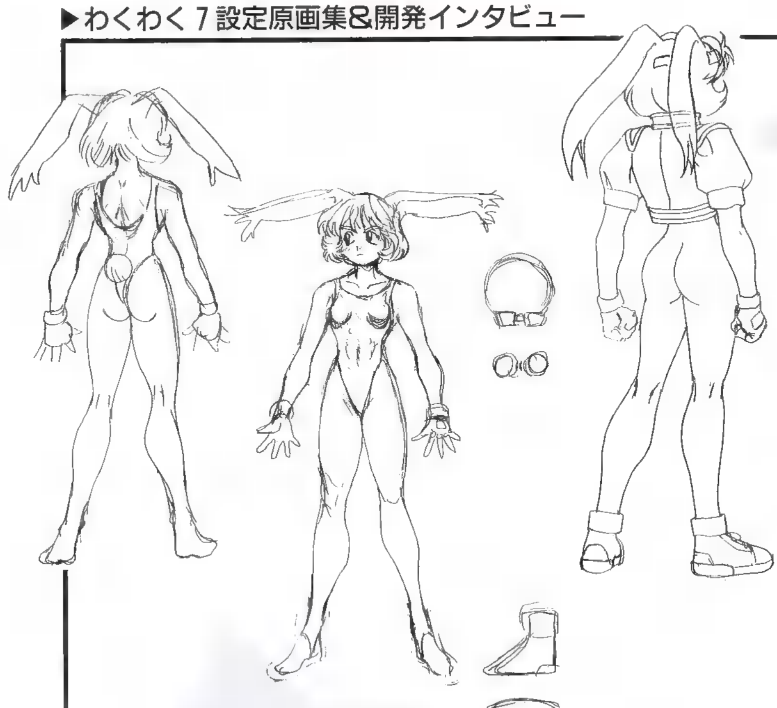




なんと、13歳の中学生キャラクター。冒険が大好きな、山や海を愛するアウトドア少年だ。

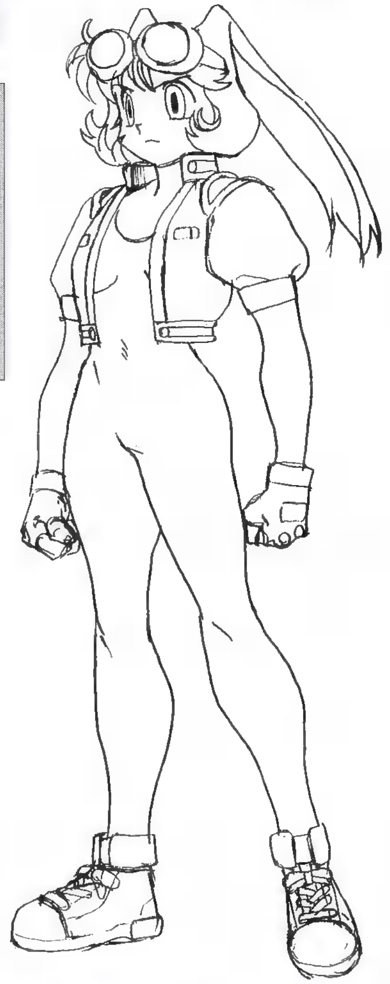
きっと夏休みになると、自転車で日本縦断をしてしまうような男の子なんだろう（予想ですが…)。

名前の由来は、『バックオーライ』から…という噂あり。



牧原（まきはら） アリーナ

プロフィール
出身‥わくわくタウン5丁目
身長‥156cm
体重‥42kg
性別‥女
年齢‥14歳
好き‥あまいもの、スポーツ、ショッピング
嫌い‥昆虫



スポーツが大好きな普通の中学2年生（最近の女子中学生は、普通にビームを撃てるのか!?）。

おてんばな少女だが、昆虫が嫌いなど可愛らしい一面も持っている。

彼女の〝ドキドキアタック〟は学校の科目として覚えたものらしい（どんな科目だ…）。

スラッシュ

魔界からこの世界にやってきた凄腕の魔物ハンター。

この世界に逃げてくる魔物を倒す仕事をしている。自分の手から生み出すエネルギー剣が彼の最大の武器だ。

ちなみにこのゲームの美形キャラ担当である（年齢的にもバッチリ）。耳がとんがっているのもポイントだね。

プロフィール
出身‥魔界
身長‥187cm
体重‥62kg
性別‥♂
年齢‥23歳
好き‥放浪の旅
嫌い‥古きもの、呪われしもの、その他　妖怪全般



開発者に聞く Q&A

Q：まずは、基本コンセプト、セールスポイント、魅力などについてお聞かせください。

A：コンセプトは「明るく、楽しく、元気に格闘!!」セールスポイントは〝わくわくパワー〟を使用したさまざまな攻撃方法です。

魅力は、超個性があり、滑らかにアニメーションするわくわくキャラクターたちでしょうか。どのキャラクターでプレイしても楽しく愉快にしてくれますよ。

Q：今回登場するキャラクターの年齢を見るとかなり低年齢のキャラクターが多いですが、なにか狙いなどはあるのでしょうか。

A：イメージとして年齢が低い方が元気がありそうなので。

他のゲームとの差別化の意味もあります。

Q：今回、わくわくボールを手に入れるために各キャラは闘いに参加していますが、7人はいったいどんな願いがあるのでしょうか?

A：キャラクターたちに聞い

ダンディーJ



世界をめぐる有名な冒険家、ダンディーJ。秘宝〝わくわく7〟を見つけ出すという依頼を受けて捜査を始める。

現在は昔のパートナーの娘、夏美を引き取り、共に世界を旅している。

ちなみに、本誌攻略スタッフのJKとは関係があるようでない…。

プロフィール

出身‥ハラハラ国　ハラハラシティ
身長‥182cm
体重‥72kg
性別‥男
年齢‥37歳
好き‥タバコ
嫌い‥金持ち

プロフィール

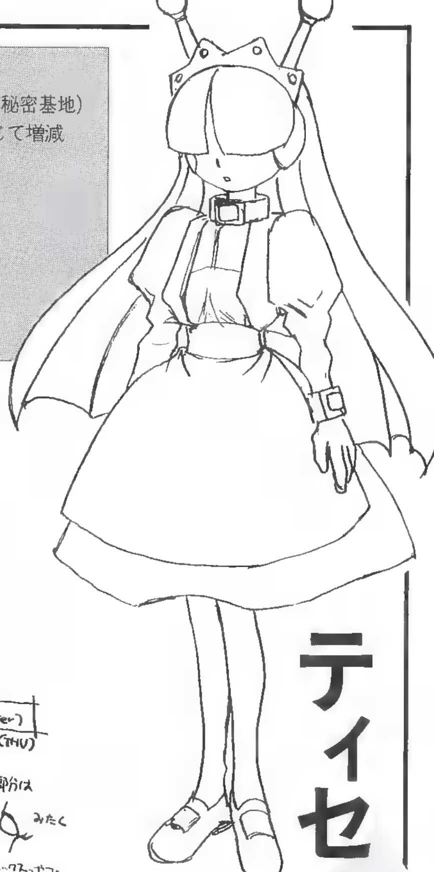
出身‥ロンブローゾ タワー(博士の秘密基地)
身長‥148cm（通常時）状況に応じて増減
体重‥35kg（通常時）
性別‥♀（生殖機能なし）
年齢‥11歳
好き‥博士と６人のお姉さん、博士のおうち
嫌い……なし（本当は人形のような自分の体）

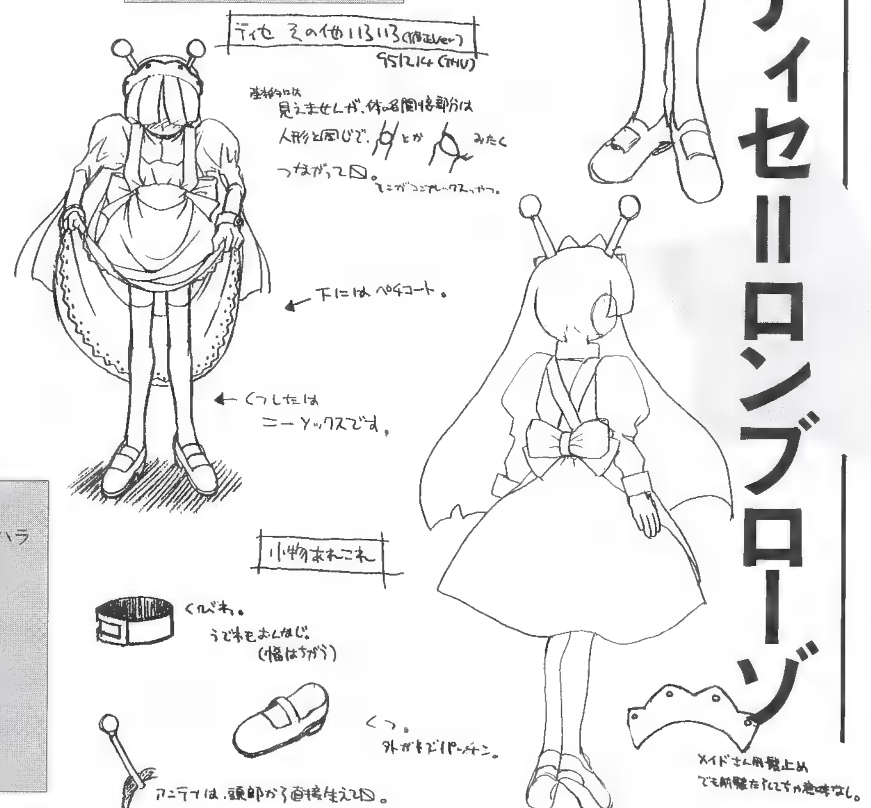
ロンブローゾ博士が作った７人目の自動人形。身体の各部分を自在に変形させることができる（おもに生活用品だが…）。

ロボットだけあって光線技が得意。

実は人間に強い憧れを持っていて、人間になりたいと思っている。

ティセ＝ロンブローゾ





てみましょう。

ライ：おもしろそうだぜ！

特に願いがあるというより楽しんでいるだけかな。

アリーナ：うふっ　ひ・み・つ♡

秘密だそうです…。

スラッシュ：ふっ、俺に願いなど…。

ないみたいですが、今回は魔物を倒す目的または妖精を助ける目的で闘っているようです。

ティセ：えーと、うーんと…博士の病気を直してください。お願いします。

本当は人間になりたいという願いを密かにもっているのですが…。

ダンディJ：願いだと…？仕事の依頼があったから集めているんだが。

ランプー：仕事だニャー！

夏美：いくわよっ！　ダンディ！　ランプー！

あくまで仕事のためみたいです。それにダンディJはわくわくボールで願いがかなうことすら知らないんでは…。

署長：ハーッハッハッ！　わしの野望をかなえるためじゃー！

ハム助：キャイーン！

仲がよさそうで…。どうやらポリタンクZによる世界制覇と秩序ある完全平和が願いのようです…。

まるるん：ふごふがぁー！

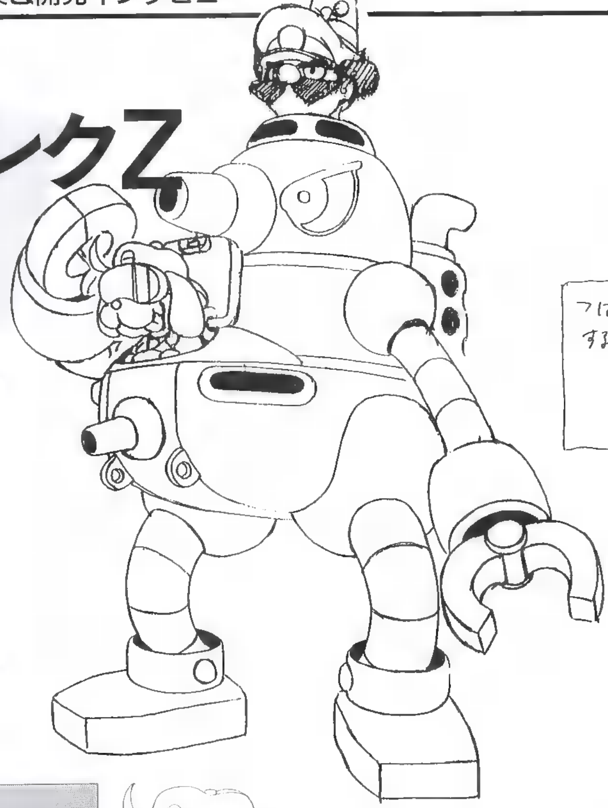
麦ちゃん：がんばってね。まるるん。

まるるん：ふごぉー！

迷子の麦ちゃんをパパとママにかえすのが願いのようです。

Q：牧原アリーナの〝ドキドキアタック〟は学校の科目と

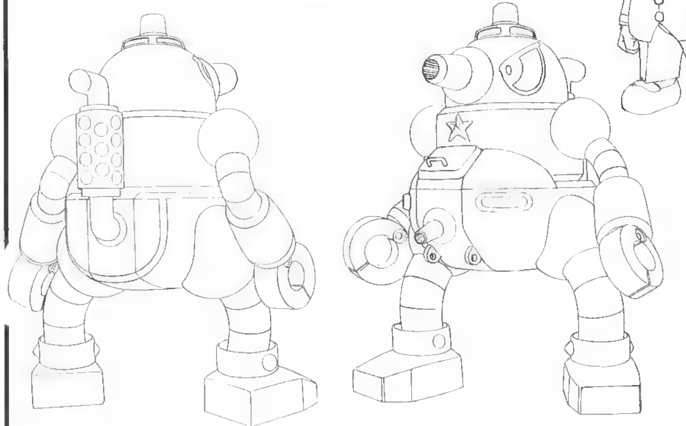
名称：
ポリタンクZ

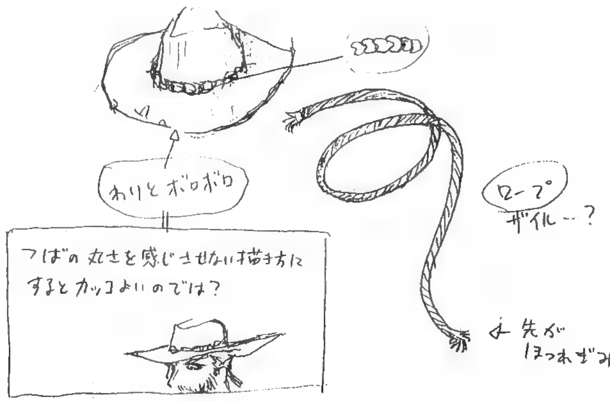


プロフィール
出身‥（製造元）署長宅のガレージ
身長‥（頭頂高）190cm
体重‥（重量）777kg
性別‥なし
年齢‥なし
好き‥なし
嫌い‥なし

わくわくシティポリスの技術の粋を集めて作り出した究極の機動戦車。
操縦者は、開発も担当した徳川超十郎とハム助の１人と１匹が担当している。
戦車だけあって、攻撃用のオプションパーツも豊富。パワーはあるが、動きが遅いのが弱点！











して会得したそうですが、いったいどんな科目なんでしょうか？

A：気を使った運動（体育）。アリーナに限らず、ライも同じです。
〝ドキドキアタック〟だけでなく大抵の必殺技は学校で教えてもらったり、本にのっているのを見たりして会得したものです。

Q：スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきましたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A：特定の魔物はいないと思います。とりあえず、現在は魔界でなくこの世界に滞在しているようです。
何かがいそうな気配でも感じ取っているのでしょうか？　それとも単にこの世界の天井が気に入っているだけかもしれません。

Q：ティセは身長&体重がある程度増減するようですが、最高、最低だと、どのぐらいになるのでしょうか？

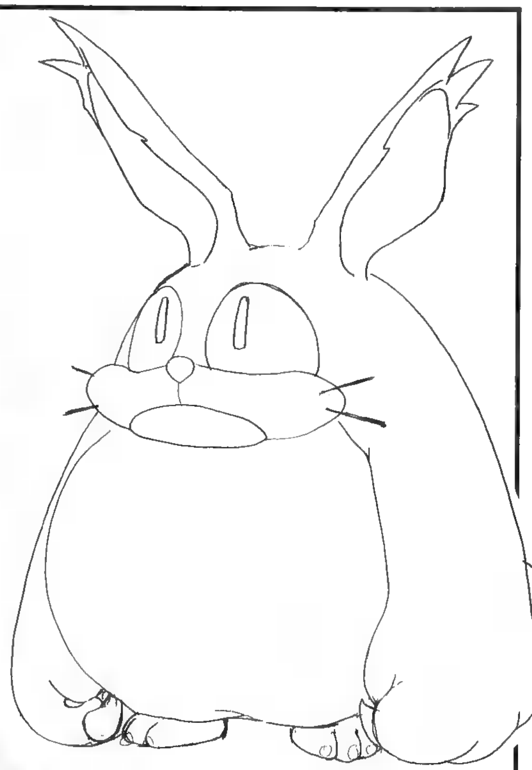
A：普段の状態での増減というより、ダッシュやしゃがみの時の足がない状態とか、足がほうきやモップなっている状態で変化しているということです。
そんなわけで、極端に差があるわけではありません。

Q：ティセには、６人のお姉さんがいますが、その人たち（？）は普段どうしているのでしょうか？



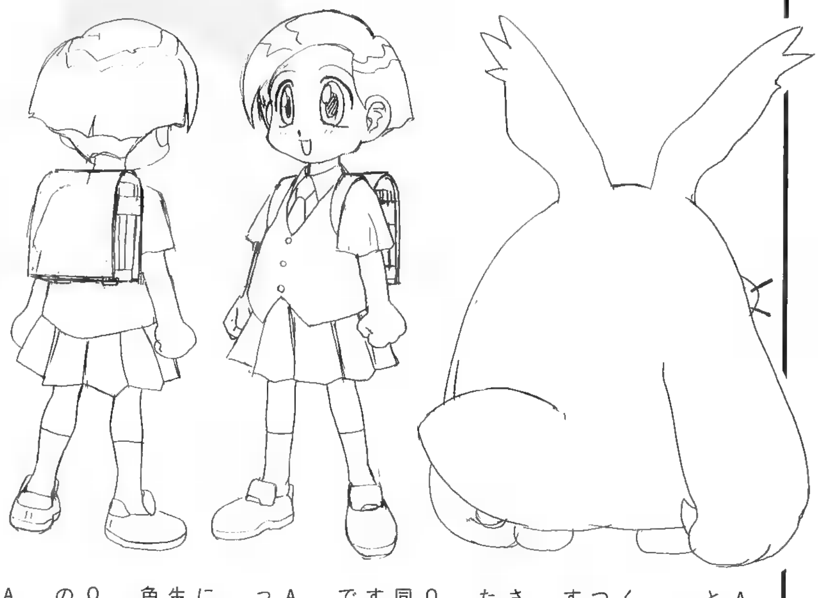
プロフィール
出身‥迷いの森
身長‥（頭長）170cm
体重‥181kg
性別‥♂　オス…？
年齢‥？
好き‥食べること（主に果実系）、眠ること、歌をうたうこと、麦ちゃん
嫌い‥ヘビ

　森の中で暮らす大型の動物。知能も意外に高く、人の言葉もある程度は理解できる。
　一緒にいる女の子は、森で迷っているところを拾った六条麦ちゃん。まるるんは麦ちゃんが大好きらしい。
　肉球ファンにはたまらないキャラクターである（いるのか？）。



まるるん





A‥博士のところで、ティセと一緒にメイドをしていますす（博士はハーレム状態か？）。ティセは一番下なので、よくお姉さんたちに仕事をいいつけられたりしているようです。
　でも、ティセは決してお姉さんたちのことを嫌いになったりしない自動人形なのです。

Q‥爆皇雷と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか？

A‥あるようです。いや、けっこうあるかな…。
　ケンカなんかしたりして気にはしてるとか。まぁ、中学生という難しい年頃ですから色々あると思います。

Q‥発売日はいつごろになるのでしょうか？

A‥日にちはまだ確定していませんが、11月中には発売できる予定です。

Q‥最後に開発の方の意気込みと、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A‥楽しみにしていたみなさん、待たせてしまってゴメンナサイ。ようやく、発売月が決定しました。
　『わくわく7』は期待を裏切らない愉快で楽しい作品になったと思います。心を込めて創ったわくわくキャラクターたちをみんなで遊んでやってください。
　他の格闘ゲームとは何か違ったものを感じ取れると思います。



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー7

ハドソン

株式会社ハドソン

●1973年に有限会社ハドソン設立。1984年に株式会社となる。
　1978年に日本初のパソコン用ソフトを発売し、以後もユニークなソフトを多数発売している。
　ネオジオの代表的な作品に天外魔境真伝がある。

ユニークな作品を作り続けるハドソンはゲームソフト界のリーディング・カンパニー!

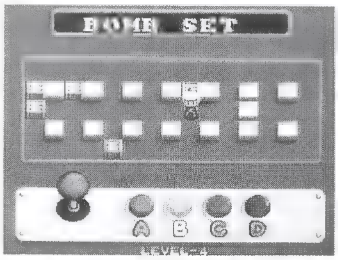
今回の〝ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー〟は、天外魔境シリーズ、ボンバーマンシリーズで有名なハドソン。
現在、ネオジオ用ゲームの『ネオ・ボンバーマン』を開発中。
今回は、この新作ゲームの話を中心に話を聞かせてもらった。
本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社ハドソン、仲縁の中山晃さんです。

久々の新作! ネオ・ボンバーマン登場!!

――久し振りのネオジオ作品になるわけですが、遂にアクション版のボンバーマンがネオジオに登場ですね。

「そうですね。今までにも、色々なハードにボンバーマンは登場していますが、ネオジオでもやっと発売することになりました」

――それでは早速、ネオ・ボンバーマンの最大の特徴、ウリをお願いします。



ネオジオならではの操作説明もあるよ

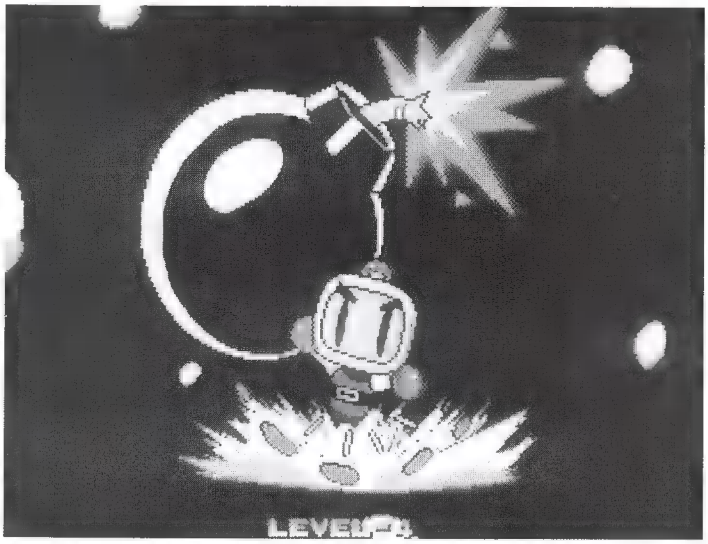
「今回のボンバーマンには、ノーマルモードとバトルモードの2種類のモードが選べるようになっています。
　ノーマルモードは、2人協力プレイを進めていく冒険活劇がメインに。
　バトルモードでは乱入可能な白熱の対戦が楽しめます。
　今回は、キャラクターも10人いますが、乗り物も10種類用意してます。もちろん(?)ネオジオのゲームなので、各キャラクターに1つずつ必殺技も用意していますよ(笑)。
　さらに、今回はキャラの声をハイジ役などで有名な、杉山佳寿子さんなどの豪華声優陣が担当しているので、声にも注目して欲しいですね。

――イメージとしては、1番最初に発売された元祖ボンバーマンのようになるんですか?

「そうですねぇ。対戦を面白くするために、色々な新しいシステムを取り入れてはいますが、シンプルに作ってありますのでイメージ的には最初のボンバーマンにかなり近いと思います」

――気になる発売日なんですがいつごろになるのでしょうか?

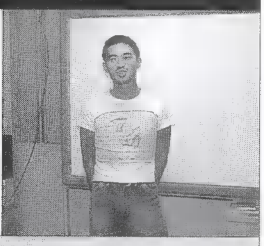
「まだ決定したわけではないですが、秋ぐらいを予定しています。11月ぐらいにはゲームセンターに並ぶと思いますので、もう少し待ってくださいね」



毎度おなじみのボンバーマン! 今回もコミカルな動きで大活躍だ!!

株式会社 ハドソン 仲縁

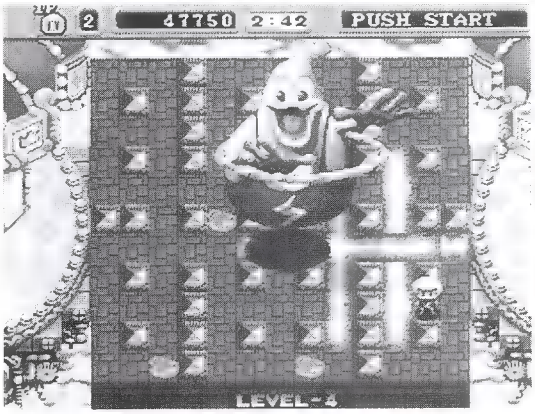
中山晃さん



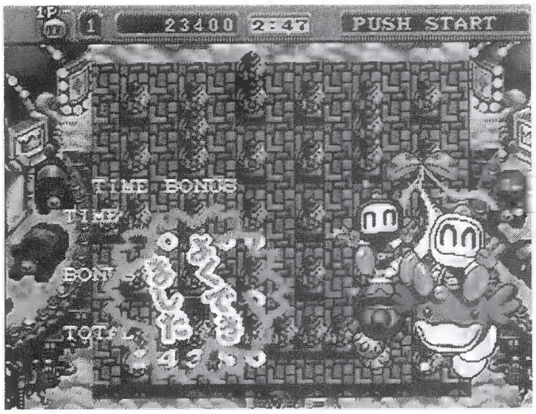
●昭和47年10月10日生れ(あっ! 明日が誕生日だ)
　趣味は車です。オールシーズン、夜な夜な奥多摩周辺の某峠でドリフト三昧!!
　冬は毎週末、休みのある限りスノーボードに命をかけてます。

要望によってはあのゲームが移植される!?

――ハドソンにはボンバーマンの他にも、桃太郎シリーズや天外魔境シリーズなど多くの人気シリーズがありますが、これらのゲームがネオジオに登場する可能性はないのでしょうか? 本誌のアンケート



フラフープをしながら攻撃してくる奇妙な敵



うまくクリアすればこんな画面で祝福！

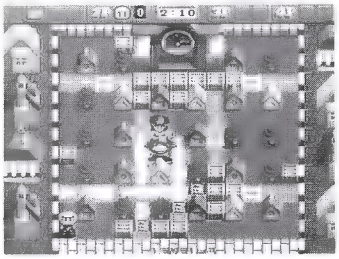
でも天外魔境（RPG版）などの移植希望が非常に多いんですよ。

「ありがとうございます。今のところは具体的な予定はないですが、みなさんの要望によっては検討していきたいですね」

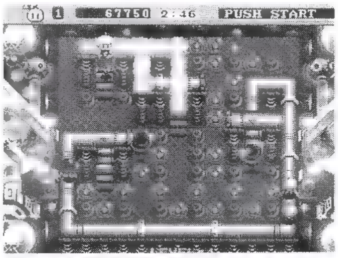
――ネオ・ボンバーマン以外に発売が予定されている秘密のゲーム情報などはありませんか？

「う〜ん…。現在はネオ・ボンバーマンの発売に全力を尽くしていますので、その後のネオジオタイトルは今のところ予定はありません。

ネオ・ボンバーマンが一段落したら、次回作を考えていきたいですね」



乗り物にのれば展開が有利になるぞ



怪しい雰囲気の実験室みたいなステージ

ネオ・ボンバーマンでゲーム大会を開催したい！

――話は変わりますが、今年の夏も恒例のキャラバンで大忙しだったそうですね。お疲れさまでした。

「おかげさまで、今年で無事12回目を向かえることができました。

私は今回、関西方面を担当していましたが、どの会場もファンのみなさんのおかげで大成功！　本当に有り難いことですね。

大変なんですけど、来場してくれるみんなの顔を見ると嬉しくなるんですよね。

中には12回連続で参加している人や、親子そろって参加してくれている人などもいてビックリしました。

次回は、ネオ・ボンバーマンを使ったゲーム大会もやりたいですね」

――読者のみなさんに一言お願いします。

「今、ハドソンではインターネットのホームページを開設しています（アドレスは欄外に掲載しています）。ご意見、ご希望は大歓迎なので、どんどんアクセスしてくださいね。

みんなの意見を、実際に取り入れることもあるかもしれませんので、よろしくお願いします!!」

ネオ・ボンバーマン お得情報!!

乗り物の利用法が攻略の近道!!

――ここでは、もう少しネオボンバーマンついて、くわしく教えていただけますか？

「ノーマルモードには、キャラクターの数と同じく、乗り物が全部で10種類登場するんです。



これが注目のオープニング画面！

乗り物を手に入れる方法も簡単！　敵キャラクターをやっつけると改心して主人公たちの仲間になってくれます。

主人公たちが個性的な必殺技が使えるように、乗り物にもそれぞれ特殊な効果があります。うまく利用すればゲームを有利に進められますよ。

その他にも、ステージのオリにとじこめられている仲間を救出すると一緒に闘ってくれるイベントなどもあります。

閉じ込められた仲間のキャラを、全員無事に助け出すと真のエンディングへ…。

これ以上はゲームセンターで、実際にプレイして確かめてください！」

バトルモードはまさにサバイバル

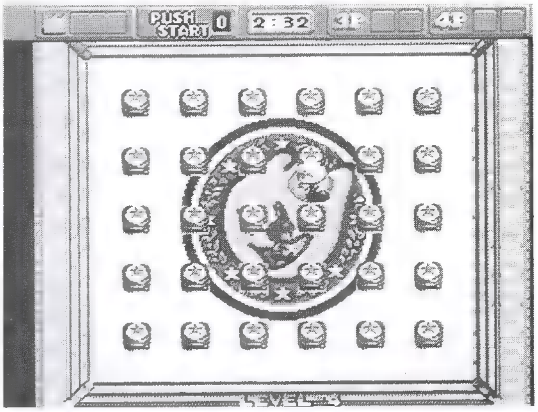
――バトルモードの方はどんな感じなんですか？

「バトルモード方はとにかく白熱バトルが楽しめるようになっています。

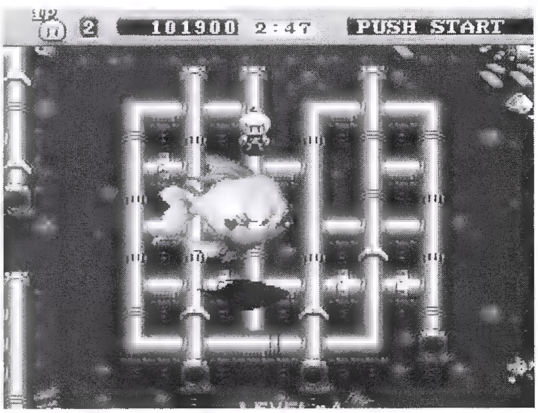
こちらは乱入することが可能なので、思う存分見知らぬボンバリストに挑戦することができますよ。

バトルモードは最初は1対1のタイマンモードですが、勝ち進むにつれて敵がどんどん増えていきます。何と最終的には1対3のバトルロイヤルへ…。

生き残るにはかなりのテクニックが必要なので、ボンバーチャンプ目指して腕を磨いてくださいね」



ノーマルボンバーマン同志の白熱の対戦!!



巨大な金魚が出現！　これも敵なのか!?

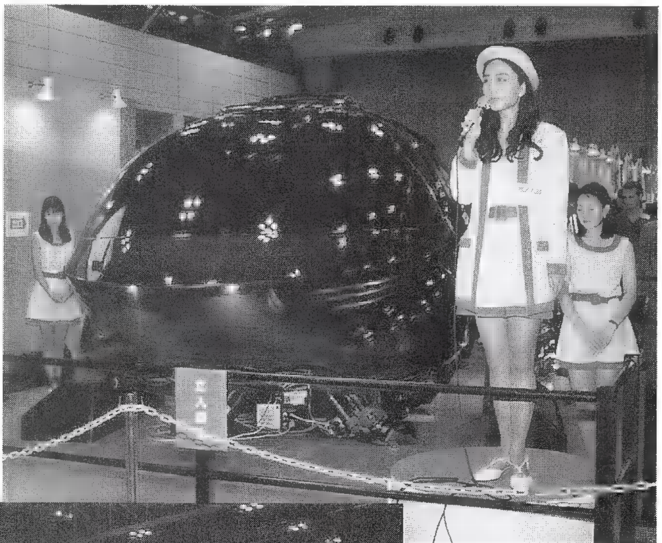
ネオジオトピックス

ショー

新作ゲーム目白押し！ なんでもありのAMショー!!

9月12日から14日までの3日間、幕張メッセにおいて、『第34回アミューズメントマシンショー』が開催された。社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会の2協会が主催で、出展社数は73社。「遊から生まれる豊かな心」というテーマで、開催されたこのイベントは、めまぐるしい勢いで、日々発展をとげるアミューズメントマシン業界の最新版マシンが、勢ぞろいしていた。

まず最初に足を踏みいれたのは我らが大御所のSNK。ブースにつくなり目についたのは、大きな卵形の物体。しかも、何やら人だかりが…。



『MFX2000』には常に人が並んでいた

早速、SNKの人をつかまえて聞いてみると、『MFX2000』という米ファルコナー社製の4人乗りのシミュレーターということだ。どうやらアイマックス・ライドフィルム（体験型映像シミュレーション）の小型版といったところらしい。このショーが終わると、ネオジオワールドに新しいアトラクションとして登場するので、要チェックだ！



AMショーは今年も大盛況！



今回SNKブースはいつもより広かった

超人気タイトルはやくも続編が！

並んだ人々を横目に、ブースの外側を進んでいくと、NEO50がバーンと並んでいる。しかもなにやら見慣れないタイトルが…。『風雲スーパータッグバトル』に『サムライスピリッツ 天草降臨』とな？

『サムライスピリッツ 天草降臨』は、人気シリーズサムライスピリッツの新作。70%バージョンということだったが、さすがは人気シリーズ。いつまでたっても人だかりが消えない。しかし、その人だかりにも負けずに並んでプレイ。前作、斬紅郎無双剣のキャラに、新キャラが2人とシャルロット、柳生十兵衛、タムタムの3人が復活していた。システムも大体同じような感じだった。

『風雲スーパータッグバトル』は、チャンスやピンチの時にキャラクターチェンジができる、タッグマッチ形式の対戦格闘ゲーム。

詳しい情報は、別のページ（『風雲スーパータッグバトル』P68～73、『サムライスピリッツ 天草降臨』P134～137）で特集しているので、そっちを見てくれ。



『風雲スーパータッグバトル』では、4人同時プレイで熱い闘いが…



『サムライスピリッツ 天草降臨』では後ろにプレイを待つ人の列が…

スポーツあり、競馬あり ジャンル問わずに新作登場！

外回りを1周して、中へ入っていくと、見慣れない筐体が…。どうやらSNKの新しい筐体で『スーパーネオ29-TFV』というらしい。これは、液晶サブモニターが上部についた29インチの新次元筐体だそうだ。高性能CCDカメラが内蔵されていて、例えば、筐体が離れた場所にあっても、対戦相手の映像がモニターに映し出されるのだ。

このスーパーネオ29-TFVが並んでいる内部では、新作タイトルが目白押しだった。

まず目についたのが得点王シリーズの最新作『得点王～炎のリベロ～』。基本的な部

分は前作を継承しており、シュートチャンス時に画面が切り替わるというイベントも健在だった。久々のスポーツ物なので期待したい一本だ。

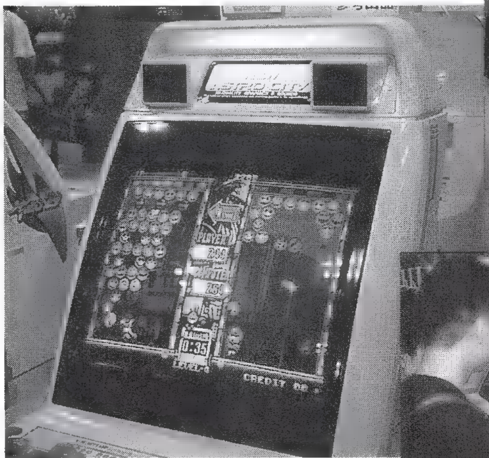
その『得点王～』の向かい側に展示されていたのが、前号から紹介しているザウルスの『ステークスウィナー2』。ゲーム的にはほぼ完成していた。競馬を知らない本誌記者も、チャレンジしてみたところ、そこそこレースを勝ち進めていい感じだったぞ。

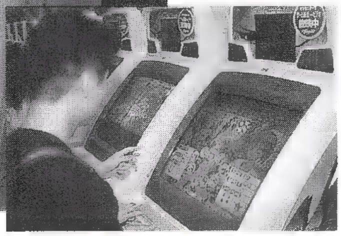
続いてプレイしたのが、ADKの対戦型シューティング(?)『ティンクルスタースプライツ』。基本的なルールは、上空から登場する敵をさまざまな攻撃（ため撃ち、連射など）で倒し、対戦相手に攻撃ザコを送り込んで、ダメージを与えるというもの。ADKだけあって、さすがただのシューティングではなかった。

おなじみハドソンからは、ボンバーマンシリーズの最新作『ネオ・ボンバーマン』が出展されていた。最近までは『NEOアクションゲーム』という名前でリストにあったソフトだ。

内容の方は、すでに家庭用で発売されていたもののアーケード版といった感じだが、全然知らない相手と対戦ができるので、今までとは違った楽しみ方ができるかもね。


『ステークスウィナー2』はサラリーマンにも人気が出そう


こんなパズルゲームも…


ADKの新作はキャラクターがカワイイ！

ビデオゲームだけじゃないゾ！アミューズメント機も充実！

ビデオゲーム以外にもさまざまなものが出展されていた。

もうおなじみとなったSNKのミニクレーンゲーム『ネオミニ』。新しい景品ゲーム『ビンゴデムーチョ』。これはルーレットをまわしてビンゴの目がそろうと景品が貰えるというものだ。また、新しい景品も多数展示されていた。KOF'96の転写シールやムービングペットをはじめ、アクセサリーや小物など、いろいろあったぞ！

いま巷で人気爆発中の顔写真印刷のシール作成機をSNKも出すぞ。名前は『ネオプリント』。12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すると、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされるのだ。しかも、カラープリントはもちろんのこと、モノクロやセピアという、3つの色調が選べるのだ。ちなみにセピアを選んでやってみたが、渋くてなかなかいい感じの仕上がりだった。

そういえば、プレイの説明をしてくれるのはアテナちゃんなのだ！　さすがはSNKって感じだね。

ウッチャン・ナンチャンの炎のチャレンジャーという番組でもお馴染みの『ウルトラ電流イライラ棒』のミニチュア版で、『ウルトラ電流イライラ棒』（そのまんま）。細く迷路のように作られたルートを鉄の棒を潜らせてゴールを目指すといったものだ。さすがに本物そっくり！　…とまではいかないものの、失敗すると『バンッ』という音とともに煙が出たりスリル満点だったぞ。

サンソフトは、はやくも話題沸騰の格闘ゲーム『わくわく7』を、東京ゲームショウ'96に続き出展。なじみやすいキャラクターに、分かりやすい操作がうけているのだろうか？

なんか今回SNKブースはいつも以上に大にぎわいだった。どれもこれも、これから秋・冬にかけて全国のゲームセンターに出まわる予定なので、楽しみにね。


縦、横、斜め。1列そろえてビンゴ！



どれもコレクションしたいものばかり



集中力が必要な『ウルトラ電流イライラ棒』。なかなか難しいらしく、何度もチャレンジしている人の姿が…



『ネオプリント』にも、なが～い列が!!

ラジオ

ゲーム音楽＋ラジオドラマ『子安、氷上のゲムドラナイト』

先月号でもお伝えした、サイトロン・アンド・アート提供のラジオ番組のタイトルと放送開始日が正式に決定した。タイトル：『子安、氷上のゲムドラナイト』
放送局：TBSラジオ
日時：毎週日曜日深夜25：00～25：30
第1回放送：10月13日

タイトルからも分かるように、パーソナリティーには人気声優の子安武人、氷上恭子を起用。

音楽コーナーではこの2人のかけあいを中心に、テクノ特集やノンストップダンスメドレーなど、新旧のゲームミュージックをいろいろな切り口で料理して、リスナーを飽きさせない内容になっている。

もちろん、ゲームメーカーサウンドチームや声優、アイドルなど、多彩なゲストも予定されているぞ。

そして番組の後半は、リスナーが2つの次週予告からどちらかを投票で選び、希望の声の多かった方を放送するという形式の、その名もインタラクティブラジオドラマ。

がんばって投票しないと、キミの好きなキャラの出番が少なくなってしまうかもしれない!?

このドラマ、月ごとに違う題材で放送されていくことになる（つまり4話完結）が、その記念すべき第1弾は「KOF'96」という、まさにネオジオフリークなら狂喜乱舞するタイトル。

京役の野中さん、庵役の安井さんをはじめ、ゲームのオリジナル声優が多数出演するからファンにとってはたまらない。これから毎週日曜は、寝るのが少し遅くなりそう!?

「でもウチの地方じゃTBSラジオが入らない～(泣)」という人や、「この展開じゃなくてあっちの展開が聞きたい！」という人も大丈夫。

なんと放送の翌月に、ラジオで放送された分だけでなく、放送されなかったストーリーも含めた完全版のドラマCDが発売されるのだ！ もちろん「KOF'96」のドラマCDも、はやくも11月7日にはサイトロンより発売予定だ。

ちなみに、このラジオのテーマソングのシングルが氷上&子安コンビのボーカルバージョンで12月4日にサイトロンより発売予定。2人のファンはそちらもチェック！


アテナのポーズをとる珠緒ちゃん！

ラジオドラマ初挑戦！ さとう珠緒に突撃インタビュー

その「KOF'96」のラジオドラマだが、今回スケジュールの都合で他の人とは別に1人で収録をすることになった、アテナ役のさとう珠緒さんの収録現場にお邪魔した。

ラジオドラマは初挑戦にもかかわらず、そんな気配をみじんも感じさせない彼女の演技は立派なモノ。収録後、初挑戦の感想を聞いてみた。

――今回、ラジオドラマ初挑戦ということで苦労した点などはありますか？

「(ロケから直接スタジオ入りしたこともあって) スタジオで初めて台本を渡されるというのが、事前に役作りができないので、ちょっとツラかった…かな？

でもプロの声優さんって、それでもカンペキに役をこなしちゃうんですよ。それを見て、すごいなー、もっと練習しないとなーって思ってます。

それに相手がいないのがすごく不思議で、うーん、ちょっと難しいなぁって…。でもオモシロかった（笑）」

キーホルダーと一緒に



――これは、という自信のセリフはありますか？

「え（動揺）!? い、いや、ないです（笑）。うーん、というか、どうも私はお芝居のところより、香澄さんとの？かけあいみたいな、ワーワーって話すヤツ（インタラクティブドラマのガイダンス部分）の方が得意みたいですね」

――話は変わりますが、今日は海外ロケからこちらに直行だったとか？

「そうなんですよ。1週間フィジーにいってまして、ホントに今日帰ってきて、とりあえずおウチにスーツケース置いてここにきましたってカンジで。だからまだ、少しボーッとしてるんです、ゴメンなさい～（笑）。」

――最後に、ファンの皆さんにひとことお願いします。

「えーと、がんばりますのでもしよろしければ、アテナに1票を…、ってなんか政治家みたいじゃないですか（笑）。うーん、アテナの出番を増やせと、手紙を番組まで送ってください（笑）!!」

大会

K・O・F'96決勝大会開催！ ネオジオワールドの熱い1日！

8月30日、ネオジオワールドで、ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ゲーム大会関東地区決勝が開催された。

個人戦と団体戦の2部門があり、個人戦は32カ所、団体戦は16カ所で予選大会を勝ち抜いてきた精鋭たちによって、熱いバトルが繰り広げられた。

個人戦は前年度チャンピオンが1回戦で破れるというなかなか波乱も含みつつはじまった。決勝は、大門・鎮・マチュア対鎮・チョイ・チャンのおもしろい組み合わせとなったが、激しい接戦の結果、大門・鎮・マチュアを使う根本英樹さんが優勝した。

「人と同じキャラは使いたくない。優勝できてうれしいです」とのコメント。

準優勝は長崎洋平さん。第3位は西村康平さん。

団体戦は、3人1組でおこなわれ、静岡県から参加のU3チーム（松本淳さん、萩野一城さん、川越信也さん）が優勝した。それぞれ「キムが強いと聞いてたけど、余裕だった」「静岡からきたかいがあった」「練習したかいがあった」とのコメント。ちなみに個人戦優勝の根本さんは、団体戦にも出場していたが残念ながら第3位に終わった。

大会終了後は、お楽しみ抽選会もあり、惜しくも勝ち進めなかった人も賞品を手にしていた。

なお、翌日31日には名古屋、大阪の各ネオジオランドで、個人戦の関西地区の決勝大会がおこなわれた。入賞者は次の通り。

［大阪大会］
優勝・朝倉均さん、準優勝・橋口和道さん、第3位・寺見崇さん。

［名古屋大会］
優勝・竹内新さん、準優勝・細尾祭さん、第3位・中山翔太さん。

個人戦の表彰式の模様




白熱した試合に、見ている方もついつい力が入る！

アート＞http：／／www. scitron. co. jp

［舞台］不知火 舞の声優として活躍中の曽木亜古弥さんが10月3日～24日の間、大阪道頓堀中座で公演される「三婆」という舞台に出演する。近くの人は、ぜひ見にいってみようね！

ショー

カラオケでもネオミニ！これで待ち時間も怖くない！

9月4日、5日の2日間、東京ビックサイトにおいて、「'96カラオケ・フェスタ」が開催された。

カラオケとエス・エヌ・ケイ？　一体どんな関係があるのだろう？　と首をひねっている諸君も多いと思うが、これが実に深いかかわりがあったのだ。以前にもこのコーナーで紹介したネオミニのことは覚えているだろうか？　人気のクレーンゲームをよりコンパクトにしたSNKのクレーンゲーム機である。クレーンの爪を賞品ごとに付け替えられてなかなかの優れものなのだ。



待ち時間にネオミニで遊べる日も近いぞ！

実はあれをカラオケボックスなどに置いてみては…ということらしいのだ。なるほど。ちょっとした時間に手軽に遊べれば待ち時間のイライラも解消されるというわけだね！

The King of Fighters '96 ゲーム大会日程案内

日付	時間	開催地	店名	電話番号
10／12	14：30	神奈川県戸塚市	シータ　戸塚店	045-871-8941
10／13	14：30	岩手県水沢市	マジカルガーデン　水沢店	0197-22-2755
10／13	未定	愛知県小牧市	ゲーム選隊　小牧店	0568-75-8210
10／13	未定	愛知県西春日井郡	ゲーム選隊　西春店	0568-21-5357
10／13	未定	愛知県春日井市	ゲーム選隊　春日井インター店	0568-85-8333
10／13	14：00	高知県高知市	マジカルガーデン御座店	0888-85-1171
10／13	14：00	愛知県春日井市	マジカルガーデン春日井店	0568-82-1245
10／13	14：00	長崎県長崎市	遊ing長崎店	0958-20-3341
10／13	14：00	熊本県熊本市	遊ing浜線店	096-379-4321
10／13	14：00	熊本県熊本市	遊ing桜木店	096-360-3033
10／13	14：00	熊本県熊本市	遊ing長嶺店	096-387-7411
10／20	未定	愛知県海部郡	ゲーム選隊　甚目寺店	052-445-1565
10／20	未定	愛知県春日井市	スーパーキッズ二子店	0568-34-9165
10／20	未定	愛知県名古屋市	トマト浄心店	052-532-7316
10／20	15：00	三重県四日市市	マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
10／20	15：00	愛知県江南市	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
10／20	15：00	愛知県安城市	マジカルガーデン安城店	0566-97-0901
10／20	15：00	長崎県長崎市	遊ing城山店	0958-61-0202
10／20	14：00	長崎県長崎市	遊ing花丘	0958-45-9695
10／27	15：00	愛知県名古屋市	マジカル黒川店	052-915-7581

最新音楽 CD&VIDEO

ついに登場！コレさえ見れば完璧!?

今年もこの季節がやってきました。夢の祭典「KOF'96」の攻略ビデオの発売が決まった。

今回のこのビデオ。ネオジオゲームの攻略では右にでるものがいないと評判の「ネオジオフリーク編集部」が監修・攻略を担当しているのだ。

対人戦、対CPU戦をキャラクターごと、徹底的に攻略しているので、今まで「うまくプレイできない！」と、やきもきしていた君もこれを見れば大丈夫。じっくり見て研究しよう！

しかも神業ともいえる、華麗なる連続技の数々も収録しているので、見応えも充分だ(自画自賛)。

また、ゲームオリジナル声優による、オフショットドラマも健在！

ゲームでは見られないキャラクター達の違う一面が見れるかも知れないぞ。

〈ディレクターノーツ〉

今回もネオジオフリーク攻略スタッフの面々に協力してもらいビデオが完成した。

KOFシリーズは、いつものことながらキャラ数が多く、限られた時間と様々な制約の中、納得のいくプレイを収録するのは困難を極めるのだが、流石というかやはりというか、彼らはその難技を見事果たしてくれた。

対戦プレイの中に見られる何気ない部分にも、攻略のヒントがいっぱい隠されているので、皆さん注意して見て下さい。

また恒例となったゲームオリジナルキャストによるショートドラマも当然収録されています。普段あまり聞くことのできないオフショットの京と庵が出てきてます。そちらもお楽しみに。

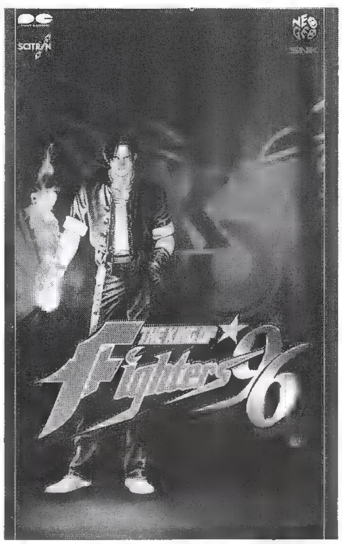
ゲームプレイ：
ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士　鷹、蒼炎闘士ゆーち、風のFLN

声の出演：
野中政宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、曽木亜古弥

監修：
ネオジオフリーク編集部

音楽：
新世界楽曲雑技団

特典：8P解説書



ビデオのジャケット。おなじみになった京のイラストが目印だ！

VIDEO THE KING OF FIGHTERS '96

SNK

10月18日発売
●VIDEO：PCVP-11970　¥4,800（税込）
●LD：PCLP-00616　¥4,800（税込）
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



[テレフォンサービス] <SNK>東京03-5275-6200／大阪06-339-0110（9：00～17：00）<ADK>048-775-2347<ザウルス>03-3222-1734<ビデオシステム>075-323-0008<データイースト>03-3398-5317<ビスコ>03-3554-0124[ホームページのアクセス先]<SNK>http：//www. neogeo. co. jp<ADK>http：//www. bekkoame. or. jp/～adk<ザウルス>http：//www. neogeo. cojp/saurus/<ハドソン>http：//www. hudson. co. jp<サン電子>http：//www. sun-denshi. co. jp/map/sunmap. htm<アイマックス>http：//www2. gol. com/users/imax/imax0000. him<サイトロン&

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1996年10月9日版

技＝技術重視型　頭＝知能重視型　体＝体力重視型　緊＝スリリング　幻＝ファンタジック　感＝ドラマチック　易＝簡単お手軽　難＝高難易度　真＝シリアスタッチ　愉＝ユーモラスなタッチ　G＝グラフィックに注目　S＝システムに注目　C＝キャラに注目　爽＝スカッと爽快　忍＝要忍耐　長＝末長く楽しめる　短＝短時間プレイも　音＝音楽も最高　彩＝多彩なモード　H＝ちょっとH

NEO·GEO CDZ

麻雀狂列伝-西日本編-
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 技易長短

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 技難真忍

タイトル
メーカー名/ジャンル/容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日
(CD版のみの場合はCD発売日)

内容

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団"影一族"を倒すため"忍一族"の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 技感難忍

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 技頭難長

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 技幻難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 頭緊幻忍

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター"サイバーリップ"を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ 技緊G

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織"ゾルゲ・キング"が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 頭緊真忍

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技"薬術"を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体幻愉

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体幻感C

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ 体難忍

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

クロスソード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感難真G忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体感愉C爽

ASOII～ラストガーディアン～
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 真頭難S

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 [体][易][真][長][短]

餓狼伝説～宿命の闘い～
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 [易][S][爽][短]

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 [技][難][忍][短]

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る。ぶつける、変形するなどの。何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 [体][感][真][C][爽]

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！　デッドボールを受けると乱闘になることも。 [易][爽][長][短]

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 [技][感][真][音]

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 [体][感][C]

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ [技][易][爽]

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 [愉][S][C][短][彩]

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 [技][緊][G][S]

キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 [体][感]

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ [頭][感][易][C][爽]

得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 [易][爽][長][短]

餓狼伝説2～新たなる闘い～
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 [技][感][S][爽][音]

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ [技][緊][難][G][長][音]

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 [感][真][S][爽][短]

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 [緊][真][C][爽][音]

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 [愉][S][C][短][彩]

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 [体][易][C][短]

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 [技][感][難][忍]

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ [技][易][爽][短]

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 [技][感][S][C][忍]

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 [体][幻][感][愉]

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 [技][C][爽][短][音]

トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 [技][幻][感][難][愉][S]

ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 [技][感][愉][G][C]

得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 [易][G][爽][長][短]

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 [技][感][C]

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M
¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

ソニックウイングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

パズルボブル
タイトー/パズル/32M
-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M
¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M
¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M
-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

得点王3
SNK/スポーツ/158M
¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M
¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

クイズキング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M
¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M
¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M
¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

クロススウォードII
ADK/アクション/70M
-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M
¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～
SNK/格闘アクション/266M
¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

パルスター
エイコム/シューティング/305M
¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明
-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子+謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M
¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M
¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ソニックウイングス3
ビデオシステム/シューティング/154M
¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

将棋の達人
ADK/将棋/58M
¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ステークスウイナー
ザウルス/競馬アクション/80M
¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M
¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

リアルバウト餓狼伝説
SNK/格闘アクション/346M
¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

まる子デラックスクイズ
タカラ/クイズ/118M
¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! ～でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M
¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

ADKワールド
ADK/バラエティ/不明
-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭偏C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

NEO・GEO CD SPECIAL

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！　各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易偏

NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易偏S

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

¥32,000/10月25日発売予定/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用ではサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/¥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.8.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/¥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感異SC

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD:PCCB-00002	¥1,500
ネオ・ジオ　サウンドパワー	'90.6.21	CD:PCCB-00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD:PCCB-00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組):PCCB-00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD:PCCB-00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD:PCCB-00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD:PCCB-00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD:PCCB-00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD:PCCB-00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD:PCCB-00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD:PCCB-00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組):PCCB-00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD:PCCB-00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD:PCCB-00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD:PCCB-00123	¥1,500
餓狼伝説　イメージアルバム	'93.7.21	CD:PCCB-00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD:PCCB-00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD:PCCB-00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2　イメージアルバム	'93.10.21	CD:PCCB-00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD:PCCB-00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD:PCCB-00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD:PCCB-00144	¥1,500
サムライスピリッツ　イメージアルバム	'94.2.18	CD:PCCB-00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD:PCCB-00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD:PCCB-00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD:PCCB-00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD:PCCB-00155	¥2,500
龍虎の拳2　イメージアルバム	'94.7.21	CD:PCCB-00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD:PCCB-00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2 JET　イメージアルバム	'94.8.19	CD:PCCB-00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライブ！	'94.10.5	CD:PCCB-00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ	'94.10.21	CD:PCCB-00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD:PCCB-00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD:PCCB-00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　アレンジサウンドトラックス	'94.11.18	CD:PCCB-00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD:PCCB-00158	¥1,500
真サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD:PCCB-00169	¥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD:PCCB-00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD:PCCB-00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD:PCCB-00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD:PCCB-00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD:PCCB-00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト NEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD:PCCB-00182	¥2,000
餓狼伝説3　アレンジサウンドトラック	'95.6.7	CD:PCCB-00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD:PCCB-00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD:PCCB-00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD:PCCB-00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD:PCCB-00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト　アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD:PCCB-00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD:PCCB-00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD:PCCB-00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD:PCCB-00193	¥1,500
餓狼伝説　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00197	¥2,500
侍魂　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD:PCCB-00198	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD:PCCB-00191	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD:PCCB-00200	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD:PCCB-00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD:PCCB-00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD:PCCB-00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD:PCCB-00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD:PCCB-00208	¥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD:PCCB-00212	¥2,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD:PCCB-00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD:PCCB-00211	¥1,500
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD:PCCB-00209	¥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD:PCCB-00217	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD:PCCB-00219	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD:PCCB-00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD:PCCB-00223	¥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD:PCCB-00215	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD:PCCB-00225	¥2,500



誰よりも発売延期におどろいているそんなアイツの
脳電波
RPG!新作
その4
NEOGEO版PS版の連作ジャケットは大変だった
もうちょっと待っててくれ
やあみんなエンジョイしてるかい?
今月もいってみよう!
何者?
スリム!
コイツあやせてるぜ!
魔兵馬
君もそうして栄養とりたまえ
ボォー!
骨皮筋ヱ門(死語)
ミヅキ編はダンジョンがタダらしい。 だわ
← そん中の広い広い広い苦しいダンジョンでまっているとシナリオのヤマザキさんはいっているぞ
タムタムも出る。
どこに?


オレのプリティーでジャスティックな姉妹たちとの再会も有り！
中国でグッとくる
妖貴妃
武器はバッセ
グッとくるね
琥王竜にグッとせまるね
ぬん!!
おどるメコルん
大鉄人(仮名) ザコだ!
お宝あるところアースクエイクあり
とはかぎらんがよろしく
ワッと!?
アースもいいけど子分もね
トン吉 チン平 カン太 コンパ

リアルバウト餓狼伝説が
驚異の返り咲き！
なんと2ヵ月ぶりに
TOP1をゲット!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

8月1日～8月31日

順位	タイトル	ポイント
1	リアルバウト餓狼伝説　CD	1,368P
2	神凰拳　CD	1,125P
3	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（限定版）　CD	1,003P
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣　CD	937P
5	マジカルドロップ2　CD	721P
6	神凰拳　ROM	549P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	426P
8	ソニックウィングス3　CD	135P
9	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝　CD	98P
10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣　ROM	63P

ランキング総評

龍虎の拳　外伝のV3を阻んだのは、なんとリアルバウト餓狼伝説でした。

リアルバウトは今月で8ヵ月連続の登場になるのですが、見事2ヵ月ぶりにTOPに返り咲きました。

今後も、連続ランキング記録がどこまで伸びるのか楽しみです。

2位には、神様たちが大暴れする格闘ゲーム、神凰拳のCD版が初登場！　新しいオープニングデモや、ロード時間を短縮する簡易キャラセレクトなどもついて遊びやすくなっています。

ROM版も6位にランクされ、今後の動きが楽しみなタイトルです。

3位には龍虎の拳　外伝（限定版）がランキング。今月もTOPが予想されましたが、残念ながら順位を落としてしまいました。

しかし、ノーマル版も9位にランクされていますので、今後の巻き返しが期待できます。

4位には、斬紅郎無双剣のCD版、10位にはROM版がそれぞれランキング。サムライシリーズもまだまだ元気です。

今月号では、格闘サムライスピリッツシリーズの最新作、『サムライスピリッツ天草降臨』の情報も緊急公開！　最新作をプレイする前に、斬紅郎無双剣で腕を磨いておくといいかもしれませんね。

7位には、これまた常連のK・O・F'95がランキング。

いよいよ来月には、話題の新作'96のROM版が発売されます。

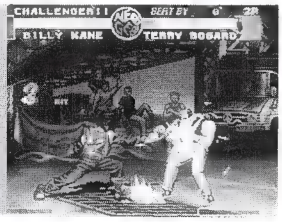
今回は、全9チーム、総勢27キャラの豪華メンバーが出場。新キャラも7人登場!!

'95も非常に息の長いゲームでしたが、それ以上の爆発的ヒットが予想されます。

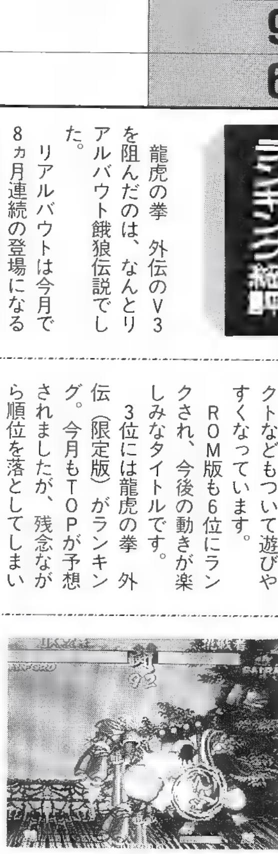
8位には、人気シューティングゲームのソニックウィングス3がランキング。

最近は、シューティングの新作が発売されず、寂しいかぎりですが、頑張って欲しいジャンルです。

次回のTOP10をお楽しみに!!



返り咲きの1位に！


続編にも期待大!!

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－643－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

※本誌9月号以前のソフマップ大阪3号店の電話番号が間違っておりました。
読者のみなさま及び関係各位に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

MONTHLY BEST10!

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

K・O・F'96 首位の座は当面安泰!?

今月も「K・O・F'96」の圧倒的強さばかりがやけに目立つ集計となった。2位以下を500ポイント以上引き離しての首位は、この人気投票始まって以来の快挙である。こうなると、ただ恐れ入りましたとしかいいようがない。

ところで他はどうかというと、やや元気不足…といった感じだ。

今年のタイトルでベスト10入りを果たしているものは、「'96」の他では「RB餓狼伝説」「龍虎の拳外伝」「NINJA」の3タイトルしかない。「餓狼SP」「餓狼3」など古めのタイトルが、再度ベスト10入りしていることからも、勢いのある新作のチャート入りが望まれるところだ。

"累計50"の方は「'96」が10位から5位にランクを上げた。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●『KOF'96』は変更されたグラフィック、新技、簡単超必等で前作、前々作と違った楽しさが良い。超必でフィニッシュした時も超ハデで!

PN/Mr.スモール(福岡県)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	753P
2位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	217P
3位(2)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	206P
4位(〃)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	112P
5位(8)	ザ・キングオブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	87P
6位(9)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	71P
7位(5)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	60P
8位(6)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	55P
9位(-)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	36P
10位(-)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	21P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キングオブ・ファイターズ'95	3,623P
2位(2)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,378P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	2,181P
4位(4)	真サムライスピリッツ	1,872P
5位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,394P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,350P
7位(6)	餓狼伝説スペシャル	1,081P
8位(7)	餓狼伝説3	1,026P
9位(8)	天外魔境真伝	791P
10位(9)	サムライスピリッツ	722P
11位(11)	ARTOFFIGHTING 龍虎の拳 外伝	681P
12位(12)	パルスター	590P
13位(13)	龍虎の拳2	457P
14位(14)	ワールドヒーローズパーフェクト	382P
15位(15)	パズルボブル	352P
16位(16)	ソニックウィングス3	323P
17位(18)	メタルスラッグ	286P
18位(17)	ビューポイント	280P
19位(22)	NINJAMASUTER'S	265P
20位(19)	ステークスウィナー	239P
21位(20)	マジカルドロップ2	238P
22位(21)	餓狼伝説2	223P
23位(23)	ギャラクシーファイト	199P
24位(24)	ソニックウィングス2	168P
25位(25)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	160P
26位(26)	超人学園ゴウカイザー	136P
27位(27)	トップハンター	72P
28位(28)	クロススウォードII	71P
29位(29)	ファイターズヒストリーダイナマイト	59P
30位(30)	ワールドヒーローズ2	56P
31位(31)	ADKワールド	47P
32位(37)	神凰拳	46P
33位(33)	風雲黙示録	45P
34位(32)	餓狼伝説	43P
35位(33)	龍虎の拳	42P
36位(35)	ビックトーナメントゴルフ	40P
37位(36)	ラストリゾート	38P
38位(37)	ASOII	37P
39位(39)	ニンジャコマンドー	35P
40位(40)	ラギ	34P
41位(41)	フライングパワーディスク	28P
42位(43)	NEO・GEO CD SPECIAL	26P
43位(42)	押し出しジントリック	25P
44位(44)	ワールドヒーローズ2 JET	22P
44位(45)	オーバートップ	22P
46位(46)	得点王3	20P
46位(47)	キング・オブ・ザ・モンスターズ	20P
48位(47)	ジョイジョイキッド	19P
49位(49)	ダブルドラゴン	19P
50位(49)	マジシャンロード	18P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

K・O・F'96登場間近 嵐の前の静けさか…!?

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今号からポイントランキングの第3回目に入りました。今回トップに輝くのは、はたして誰だ!?

てなところで、今月の傾向ですが、みなさんゲーセンでKOF'96をやりまくっているのか、はたまた夏休みを満喫しているのか、スコア申請数はボチボチといった感じ。ま、しばらくはKOFフィーバーが続きそうです。

KOFはSNKでもサバイバーモードのスコアアタックをおこなうそうなので、この際、家庭用が発売されたら極めてみるのもいいんじゃないでしょうか? 上位入賞者には賞品も出るそうだし。

また、今月から『ニンジャマスターズ』と『神凰拳』の2タイトルの集計を開始するとともに、来月あたりからメタルスラッグなんかも集計しようかと考えてます。まだ詳細は未定ですが。

とりあえず、ページの都合で新タイトルと入れ替わりに旧作が消えると思いますが、そのあたりは例によってご容赦を…。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 (ワイラー)

ワイラーは、➡A、➡A、ブラックアウトでほとんどのキャラを素早く倒せる。

対シンクレアでは➡Aをよくさばかれてしまうので、一回浮かせたらなるべく体力を減らすため（➡A、➡A）×2、立ちパンチ×αで大ダメージを与える。

最後のロバートはちょっと離れてアコーズキックを出すと食らう。スキのある技をガードして➡A、➡A、ブラックアウトを入れてもいい。

●未来飛行・島根県

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 (王 覚山)

最初の方は、➡A、➡A、➡B、➡Bの連続技だけで倒す。ミスしたらアルティメイトKOで葬りさる。

カーマン以降の敵はスキの大きい技をガードして右端脚から連続技を入れる。

●未来飛行・島根県

リアルバウト餓狼伝説 (アンディ・ボガード)

アンディはジャンプC→幻影 不知火→立ちD→斬影拳（疾風裏拳＋くない弾）or空破弾を中心に攻める。この連続技をCPUが気絶するまで入れまくり、気絶させたら斬影拳以降を超烈破弾にかえ、これを入れて美しくキメる。残りカウントが45以上あればSSSが取れる（もちろんパーフェクト）。

また、画面左端であれば、アンディ究極奥義（フリーク4月号参照）を入れるのもイイ。もし気絶時にゲージがたまってなかったら、闇浴びせ蹴りを使ってためるようにする。

●G・T・H・北海道

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (服部半蔵・修羅)

まず、足払いなどでダウンさせ、起き上がりに防御崩しを入れるパターンで闘う。

相手の体力が赤ゲージになったら反撃してくるので注意する。あとは完勝でしめる。

●ん・よゆうっチ♡・鹿児島県

天外魔境真伝 (卍丸、ジライア、絹)

「経験」と「根気」につきる。投げで転ばせるキャラならよいが、ダッシュB＋Cや必殺技で転ばせるキャラは、通常のランクでやった方がよいと思われる。

八雲を使って少し頑張れば、誰でも2千万台に乗る。ゲーム下手な私ができたことなので、間違いはないハズ。

●KM☆GM・宮崎県

ワールドヒーローズパーフェクト (服部半蔵)

服部半蔵は相手の起き上がりに弱疾風燕落としを重ねます。ヒットすれば相手は倒れるので、再び起き上がりを攻めます。ガードされても、すぐ光龍破をうてば反撃しようとした相手にヒットし、ダウンします。

ジンギスカン、マッドマン、キャプテンキッドはパターンにはまりにくいので、普通に闘った方がいいです。

●SAS・愛知県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	140PTS
2位	KM☆GM・宮崎県	90Pts
3位	M, Y－剣魂・千葉県	70Pts
4位	幻庵ラブリー・長野県	45Pts
5位	未来飛行・島根県 SAS・愛知県	30Pts
7位	10－KEY・東京都	25Pts
8位	ワイゾウ・奈良県 G・T・H・北海道	20Pts

ハウスコア担当者から一言

うぃ～っす。編集の新井氏（通称アラチャン）から指輪物語（ミドルアース）のトレーディングカードの存在を教わり、早速次の日に3万ウン千円分のカードを箱買いしてしまった担当です。バルログ出ねぇ～! っていうか、デュリンの災、あるいはバララウカール。欲ちい。いえる。アングマールの魔王もまだ出ない。くぅぅ～! と、現在たかがカードに一喜一憂しております。NBAカードしかり。そして金がなくなる。

冒頭で書いた通り、今月は申請の数があまり多くありませんでした。これをK・O・F'96 or夏休みの仕業と取ってよいのか、あるいは旧作のスコアがなくなったことへの間接的な抗議と取ったらよいやら…。

毎月毎月、言い訳じみていますが、ページが限られているので新作を取るか、旧作を残しておくか…担当者としても非常に悩まされるところであったりするわけです。どうか理解のほどをヨロシクお願いします。

ここで新作の集計に関する補足ですが、ニンジャマスターズは超タイムアタックモード（8月号参照）での集計をふくみます。CD版でいうところの「パーフェクト」モードです。また、申請の際には万一のため、応募要項にカセット版かCD版かも書いておいていただけると集計がスムーズにおこなえます。ご協力をお願いします。

それでは、また来月号のこのページでお会いしましょう。

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	23,505,100	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	18,253,100	12人目
カブキ団十郎	幻庵ラブリー・長野県	14,884,400	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	14,347,600	10人目
絹	KM☆GM・宮崎県	14,275,200	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	13,768,600	11人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	12,607,300	12人目
綱手	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,302,100	12人目

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ-ディオ	Y,Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
呂布奉先	10-KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10-KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻庵ラブリー・長野県	13,170,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
J・カーン	M,Y-剣魂・千葉県	13,064,600	ALL
ラスプーチン	10-KEY・東京都	12,097,600	ALL
服部半蔵	SAS・愛知県	11,069,800	ALL
出雲良子	幻庵ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M,Y-剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
孫悟空	SAS・愛知県	10,403,800	ALL
風魔小太郎	幻庵ラブリー・長野県	10,078,200	ALL
金龍	幻庵ラブリー・長野県	9,931,400	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	幻庵ラブリー・長野県	8,457,000	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	1,394,180	ALL

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	未来飛行・島根県	2'37'65	ALL
シンクレア	M,Y-剣魂・千葉県	2'40'90	ALL
不破 刃	松原双角団々長・東京都	3'47'14	ALL
藤堂香澄	M,Y-剣魂・千葉県	3'50'80	ALL
ロディ・バーツ	M,Y-剣魂・千葉県	3'57'87	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士 鷲・神奈川県	4'04'61	ALL
ロバート・ガルシア	R,T・兵庫県	4'11'21	ALL
王 覚山	未来飛行・島根県	4'16'73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KLS-TAK・茨城県	2,272,900	ALL
ダック・キング	へっぽこ大王・広島県	2,220,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,205,200	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちぇりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M,Y-剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフゥ	10-KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,178,300	ALL
覇王丸(修羅)	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,148,800	ALL
服部半蔵(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
リムルル(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,970,800	ALL
首斬り破沙羅(修羅)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
覇王丸(羅刹)	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,905,700	ALL
緋雨閑丸（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
千両狂死郎（■刹）	M,Y-剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	M,Y-剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	M,Y-剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
橘右京（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花諷院骸羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞(羅刹)	M,Y-剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	M,Y-剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット(京・ハイデルン・クラーク)	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD(CDZ)のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①龍虎の拳 外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
④K・O・F'95＊
⑤ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑥天外魔境真伝＊
⑦ニンジャマスターズ＊
⑧神凰拳＊
⑨パルスター＊

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。

〒112 東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸分社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

初心者向け

モリスケの格ゲー講座

©SNK 1996

新装第4回
今月のお題
2択攻撃
講師：モリスケ

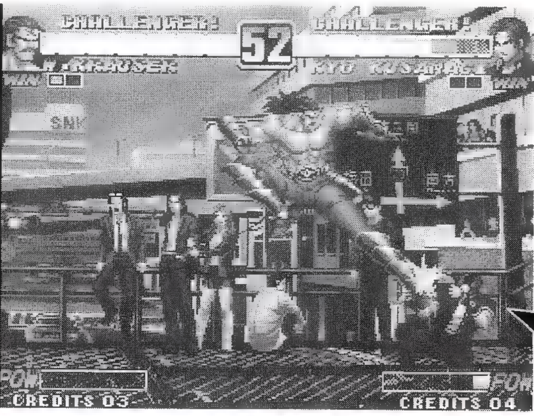
最近ちょっぴり好評でウハウハな格ゲー講座。今月は割と実戦的な2択について紹介するゾ！

こにゃにゃちわース！　ポケモン買って捕獲しまくりなモリスケでーす！

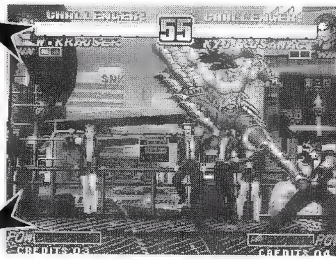
さて、今回は格ゲーの対戦における戦略の一つ、「2択攻撃」について、基本的な説明から実戦での狙い方までをじっくり解説していきたいと思います。巷の対戦ではすでに基本となりつつある2択攻撃のやり方と防ぎ方、知らなかった人はこれを機に覚えてしまおう。いえる！

実戦的戦術 2択攻撃とは…

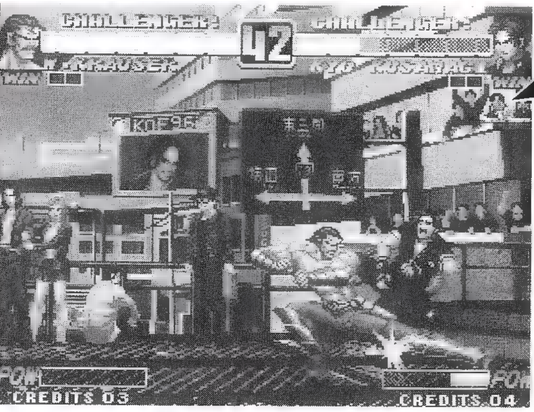
まずは基本的な部分の説明から入ろう。2択攻撃とは、対処方法（ガードの種類等）が違う2つの攻撃パターンを使い分けて、相手を迷わせる戦法のことをいう。文で説明してもわかりにくいと思うので、まずは簡単なものから例に挙げて紹介してみよう。



ジャンプ直後の強キックでしゃがみガードをくずしたり…



例えばジャンプ攻撃をガードさせたあとに…



立ちガードできないしゃがみキックなどで攻めるのが基本的2択

相手の起き上がりに合わせて、しゃがみガードが必要な下段の足払い、もしくは立ちガードの必要な中段技を重ねてみる。実は、これだけで2択攻撃を仕掛けたことになっているゾ。

相手側としては、下段技ならしゃがみガード、中段技なら立ちガード、とガード方向を瞬時に選ぶ必要があるからである。相手には起き上がりに無敵技を出す、という選択肢もあるけど、すべてのキャラが無敵技を持っているわけでもないので、ここでは相手がガードすることを前提に書きました。

2択攻撃のおおまかな意味は分かってもらえたかな？　次は、実戦における狙い方を紹介しよう。

実戦で最も基本的なものは、跳び込み攻撃をガードさせた直後に下段か中段の2択を迫るもの。KOF'96のクラウザーを例に挙げてみよう。

自分がクラウザーの時、相手にジャンプ強キックをガードさせたら、下段のしゃがみ強キックか、中段になる後ろ小ジャンプ強キックのどちらかでおもむろに2択を迫ってみよう。跳び込み攻撃ガード後はしゃがみガードするのが基本なので、最初は中段の逃げ小ジャンプ強キックでしゃがみガードを潰しにかかろう。

NF特選 格ゲー用語辞典

▼た行▲

【対空技（たいくうわざ）】
跳び込んできた相手を迎撃する時に使える技を、まとめて対空技と呼びます。'96なら、京や庵の鬼焼き、ビッグのカリフォルニアロマンスなどが代表的。しゃがみ強パンチなどの通常技が対空技として使える場合は、通常技対空などと呼ぶこともアリ。

【ため技】
レバーを一定時間同じ方向に入れておく技や、ボタンを一定時間押しておく技をまとめてため技と呼ぶっス。レバーを←や↓に入れてためをつくる技は、↙に入れておけばしゃがみガードしながらためをつくることもできる。知らなかった人は覚えておこう。

【チキン】
おにく。うそ。臆病者のコト。自分からは攻めようとしないでガードを固め、攻め込まれたら後ろに下がりつつ判定の強い技を出す、というのがチキンの特徴。一般的に嫌われる傾向にある戦法なのでオススメはしません。ちなみに、待ちとチキンは別物です。

【とんよこ】
Jとたろマン以外の攻略ライターが潜む謎のゲーセン。半分以上潰れかけているので衛生環境が非常に悪く、冬でも蚊が出没する。フランスから来ている風のFLNは小山のホームステイしていた家を追い出されたので、現在はとんよこで生活している。



…プロレス野郎クラークの弱足払いガード後は

必殺技投げがらみの2択に持ち込むことも可能

中段になることを知っている人以外にはまず決まるので、最初の方はひたすら逃げ小ジャンプ強キックを出しているだけでも意外と有効だ。

ひたすら繰り返していると相手も跳び込み攻撃ガード後に中段を出してくる、と学習するハズなので、今度は立ちガードしている所に裏をかいて下段のしゃがみ強キックを混ぜてやろう。完全に読み合いになってしまうが、これで基本的な2択攻撃の完成だ。

下段と中段の他に、コマンド投げのカイザースープレックスを混ぜれば見極められにくい3択攻撃になるのだが、跳び込み攻撃をガードさせた直後に投げるとお怒りになる方々が多いので、やめておいた方が無難であります。

まぁ、おうちで友達と遊ぶ時ならあんまり怒られないと思うけど、それでもやっぱり当て投げはほどほどにした方が楽しく対戦できますする。

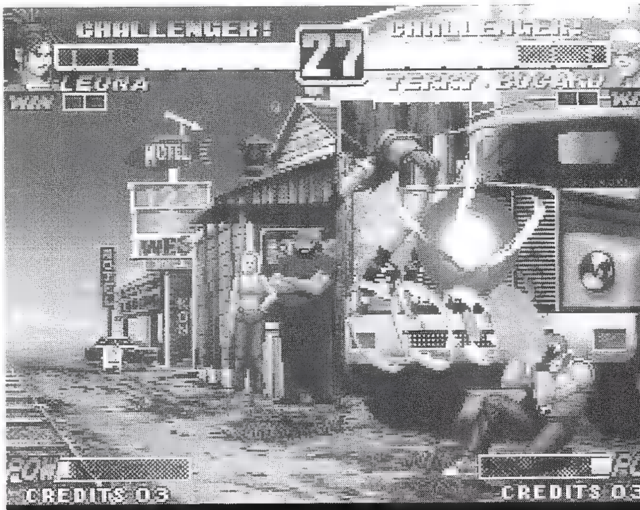
システムを活用した2択も有効だ!!

跳び込み攻撃をガードさせたあと以外では、スキの少ない弱技をガードさせた直後が2択を迫るチャンスだ。

またしても'96から、クラークを使って例を挙げてみよう。

しゃがみ弱キックをガードさせることができたら、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを使って2択を迫ることができるぞ。前号のKOFのシステム紹介にある、「暴れると投げられる理論」を見てもらえば分かると思うけど、攻撃をガードしたあとに何らかの行動（通常技を出したりジャンプするなど）を取るとガードポーズがすぐに解けるので、投げられるようになる。逆に、手を出さずにガードしていればガードポーズが少しの間持続するので、その間は投げられない。

このシステムを上手に利用すれば、しゃがみ弱キックガード後に手を出してくる相手ならすぐにコマンド投げを入力、落ち着いてガードを固めているようなら一瞬待ってからコマンド投げを入力、といった「投げを使った2択攻撃」もあるゾ。



レオナならば、先に動けるようになる技から2択へ移行できるぞ

ただ、この2択攻撃は比較的返されにくく、かなりハメっぽいので、巷の対戦台で狙うとブーイングが起こる可能性アリ。このシステムをしっかり把握している身内同士で狙う分には、ぜ～んぜん問題ないと思うけどね。

ついでに、お手軽なレオナの2択も紹介しておこう。画面端の相手に強ボルテックランチャーをガードさせると、自分の方が相手よりも先に動けるので、中段になる垂直小ジャンプ攻撃と下段のしゃがみ強キックで2択を迫ることができる。比較的狙いやすい2択攻撃なので、レオナを使う人は覚えておこう。

2択の対処法は運しだい!?

次は、逆に2択攻撃を迫られた時の対処法を紹介しよう。

相手が2択に使ってくる2種類の攻撃方法のうち、どちらか一方が出の遅い攻撃の場合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が遅い場合は、最初は出の早い下段技に備えてしゃがみガードしておき、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

中段と下段、どちらも出が早い場合は反応できないので完全な読み合いになる。2択を迫られる際に、下段技を食らうとそのまま連続技を叩き込まれる場合は、できるかぎりしゃがみガードするようにしてリスクを少なくしたい。そこにつけ込まれて中段を出されると食らってしまうことになるが、連続技をもらって大ダメージを受けるよりはマシだと思うぞ。

てなわけで、今回は埼玉県のPN／烏丸さちこさんのお手紙を参考に、2択についてざっと紹介してみました。内容的には簡単だったと思いますがどうだったでしょうか？

最近、質問のお手紙も少しづつ増えてきつつあるので、ちょっと嬉しいっス。できるかぎり紙面で紹介するので、ガンガンお手紙送ってちょーだいなー!! おっと、用語辞典のネタや、今月のお題のリクエストも募集中ナリよ。格ゲー講座までお葉書よろしくお願いしま～す！

モリスケに訊け! 読者Q&Aコーナー

Q KOF'96で、Mr.BIGの「立ち大Pキャンセルブラスターウェイブ」がどうしても出来ないのです。コツを是非教えて下さい。

●PN／レニィ命（神奈川県）

A キャンセルグンナーイが出来ないっスか、フムフム。遠距離立ち強パンチの1段目をキャンセルするのなら、振りが遅いので比較的入力しやすいと思うんだけど、出の早い近距離強パンチとなると話は別。コマンドがグランドブラスターと重なっているので先に↓↘→を入力しておくこともできない。なので、強パンチを出したら速攻でコマンド入力する以外に手はないです。近距離立ち強キックに変えると、強パンチよりは出が遅めなのでキャンセルをかけやすいぞ。

Q こんにちはモリスケさん。実はKOF'96で通常技キャンセルができないんです。'94、'95、リアルバウトでもこんなことはなかったんです。下手になったのかと思って'95をプレイしてみたらちゃんとキャンセルできるんです。KOF'96はどこが違っているのでしょうか？どうかキャンセルのタイミングとコツを教えて下さい。

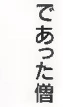
●PN／乱舞VS炎（大阪府）

A 10月号のKOF'96システム編に書いてある「先行入力ボタン押しっぱなし」を使ってキャンセルすれば比較的簡単にできます。自分もこの入力方法を知らない時はキャンセルをかけづらくて苦労したよ～ん。練習！いえる。


牙神幻十郎：もと覇王丸の同門。和狆に破門にされたことで、2人に恨みを抱いている。


覇王丸：修業が趣味で剣の道を極めるため、日々闘いに明け暮れている。


和狆：かつて剣士であった僧侶。覇王丸の師匠。


静：覇王丸に恋する女。

読者創作ストーリー

〝武士道とは死ぬことと見つけたり…〟幻十郎と覇王丸の最後の戦いが今はじまる…

紅月夜(くれないつきよ)

★PN／亜偉 順(栃木県)

「散れ！ 光翼刃!!」

ほんの15秒前には血気盛んであったはずの浪人が、激しい血飛沫をあげて吹き飛んだ。一刀のうちに両断された醜い死体が、夜の冷たい大気の中を舞う。どさりと鈍い音を立てて紅の屍が地面に転がった。

「…また、つまらぬものを斬ったな」

今夜、何度目の剣客であっただろう。何度きても、何者がこようと同じことだ。

(俺の邪魔をする奴は殺す。)

幻十郎は胸中で呟いた。

そう、少なくとも憎き覇王丸をこの手で殺すまでは…！

幻十郎を破門にした和狆と、その愛弟子の覇王丸。覇王丸はこの日本で無双の剣豪として名を馳せている。覇王丸を必殺の太刀で討ち破ることに、幻十郎は剣の道を見い出していた。

「強い奴が、弱い奴を殺す。当然のことよ。…待っていろ覇王丸。貴様と俺とどちらが強いか決着をつける時だ」

ざわめく夜風が、まるで心を掻きむしるように擦り抜けてゆく。一粒の迷いを嘲笑うかのように…。

その夜、幻十郎は酒場で酒をかっ喰らった。ぽつねんと浮かび上がる気の迷い。酒を喰らうことによって消し去ろうとした迷いが、飲むほどに鮮明になってくる。

(俺は覇王丸に勝てるか…。)

無論、幻十郎は己の剣技には絶対無敗の自信を持っている。天下無双と謳われる覇王丸をも地を這わせる自信はあった。だが違う。もし覇王丸を討ち取ったら…。そのあとには何があるというのだ？

手にした盃が静かに揺らめく。乱れた表面に、迷いに満ちた幻十郎の顔が映った。ゆらゆらとその顔を歪める。

「…俺の望みはなんだ？」

次の日、昨晩の酒が効いたのか、幻十郎は正午近くまで眠っていた。飛脚の忙しく働く足音や物売りの声、童たちの数え歌が町を満たしている。不思議と心地よく、幻十郎の耳を刺激した。

宿場を出るころには、もう夕刻近くになっていた。また夜がやってくる…。今夜も何人となく剣客がやってくるだろう。昨夜のように、また血飛沫があがる。

軽い山道に差しかかると、背後から自分を尾行する足音が聞こえてきた。歩幅からして、女だ。このような薄暗い山道を1人で出歩くなど、賊に襲ってくれといわんばかりだ。幻十郎は歩みを止め、女の方を振り返った。不安そうに肩を震わすその女は、幻十郎の顔を確認すると、前へ2歩3歩と歩み出た。

「何だ、貴様は？」

「あの…牙神幻十郎さまでございますね。やっぱりそうでしたわ。宿場を出るところを見かけたので、もしやと思いました。私、静と申します…」

声まで震わせながら、おずおずと話しはじめる。

「何の用だ？ 用がなければさっさと帰れ」

「お、お話しがあります。どうか聞いてください。…覇王丸さまの命を狙っているというのは本当ですか!?」

「…だったらどうする？」

表情一つ変えない幻十郎の返事を聞いて、静の顔は青ざめた。

「お願いです！ あの方を死なせないで!! あの方と戦わないでください…」

涙でくずれた顔を覆い、静は地面にへたり込む。

「そんなことをいいにわざわざ尾けてきたのか。俺が戦わずとも、向こうからやってくるさ。いずれ戦うことになる。…そして、俺が奴を殺す」

「お願いです！ 覇王丸さまを許して！ 殺さないで…」

「…許す？ ふん、奴が何をしたか。俺は俺の意志で奴を殺す、それまでのことよ。貴様にとって奴がどれほどの価値のものかは知らんが、女に何をいっても分かるまい」

静に背を向けて歩み出す幻十郎の心に、再び迷いが蘇った。不意に胸の内で呟く。

(…俺の望みは、一体何だというのだ？)

その夜は見事な満月だった。芒が生い茂る三方ヶ原。そこは幻十郎が最も戦いの場として好む場所だった。一筋の風が流れる…。一粒の迷いが次第に大きく広がってゆくように感じた。

戦いの刻が迫っていた。1つ2つと足音が近づく。今度は女などではない。男の『侍の魂』を纏って…！

「よう。久しぶりだな幻十郎」

薄く髭のはえた顎を撫で、男は不敵に笑んだ。

「…覇王丸…か」

「白黒つけるんだろう？ 受けて立つぜ」

「いい度胸だ。逃がしはせぬぞ、俺が殺す」

「いや、俺がたたっ斬る！」

燐…！ 一瞬にして両者の闘志が燃え立った。激しい焔がぶつかり合う。紅の焔と青い焔が、互いに喰らい合うように。剣豪の意地を賭けた戦いがはじまった。

「孤月斬！」

覇王丸の技が冴えわたる。さすがにかつての剣聖と呼ばれた和狆の愛弟子だけはある。だが、その和狆を殺すために我力であみ出した幻十郎の技も、覇王丸に劣るところはない。

覇王丸の目にも、幻十郎の目にも、もはや迷いなどなかった。

——武士道とは、死ぬことと見つけたり。修羅道は倒すことと見つけたり。我、悪鬼羅刹となりて、目の前の敵すべてを…斬る！

「やるじゃねぇか。アタマにきたぜ!!」

「貴様もな。もう殺す!!」

「いくぜ！ オラァ！」

覇王丸の大斬りを幻十郎は刀の背で受け止める。激しい金属音とともに火花が飛び散る。そのまま睨み合い、一歩も引かぬ鍔競り合いが続いた。

好敵手同士の壮絶な果たし合いを、芒の陰から見守る静がいた。不安そうな瞳には、覇王丸の無事を祈る想いがいっぱいに込められている。

「覇王丸さま…どうかご無事で…！ 覇王丸さま…!!」

「？ 静!? 静か！」

静の気配を悟ったのか、覇王丸に一瞬の隙が生じた。

「取った！ 五光斬!!」

その隙をつき、五枚の札が舞い上がる。

「何ぃ!!」

札に絡めとられた覇王丸の体が同時に空中に投げ出された。その体に、容赦のない斬撃が加えられる。

「1つ！ 2つ！ 3つ！ 4つ！ 5つ!!」

「…ちっく…しょお…」

「覇王丸さま———!!」

名刀『河豚毒』は砕け散り、血に染まった覇王丸が地面に叩きつけられた。

煙草をくゆらせ、幻十郎は呟く。

「俺の望み…か。俺の望みは旨い酒だな」



©SNK 1996

イラスト／孫明・S

募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

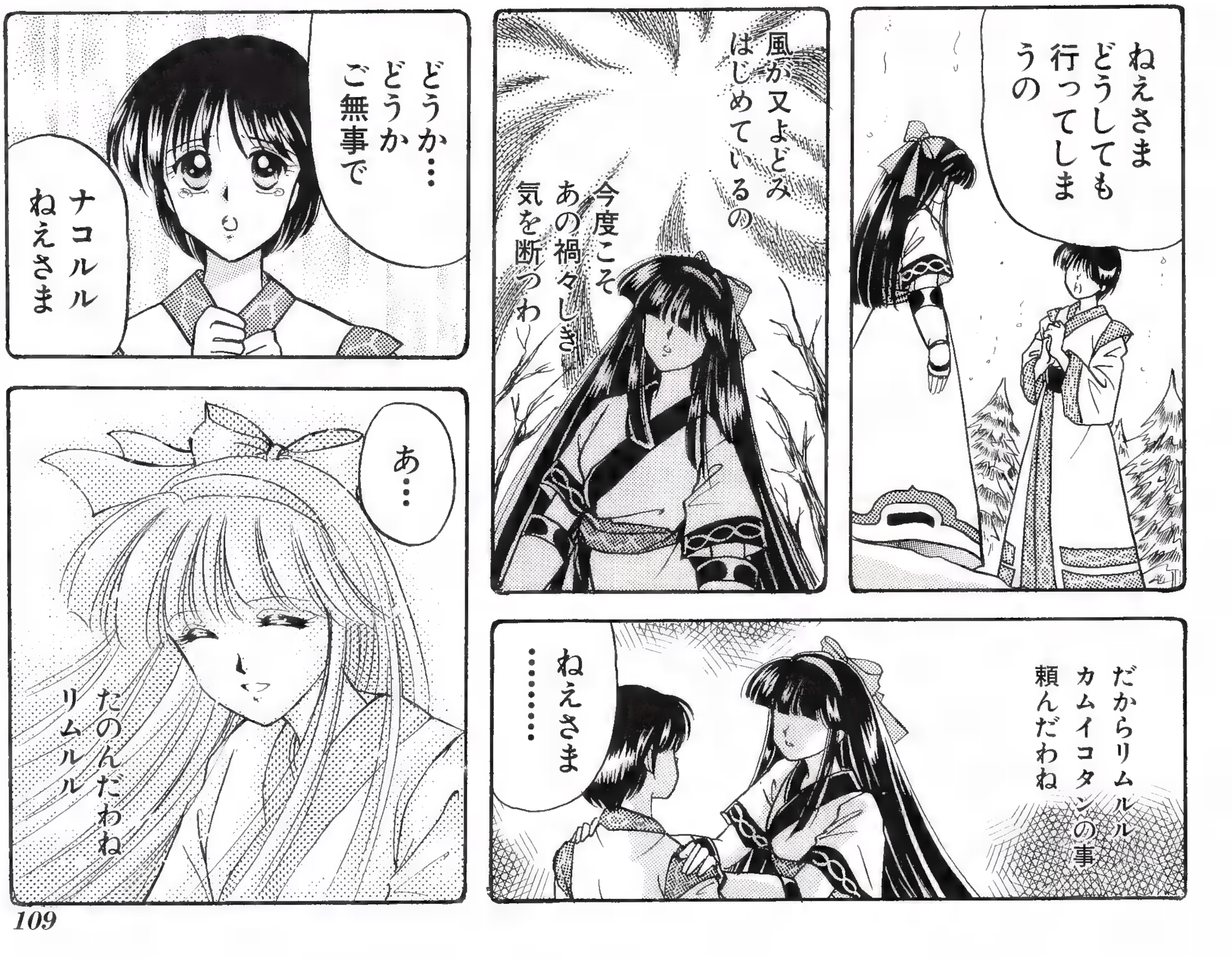
作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります





はじめまして、未熟者ですゆえ生温い目で見守ってやって下さいひ（わか乃）


あの時…
一瞬ねえさまが
風の中に消えてしまう
気がした
なぜだろう
胸がドキドキ
するのが
いつまでたっても
おさまらない
ガタガタ
どきっ
ハロー
エクスキューズミー
そこは窓…
ずかずかずか
私は
ガルフォードと
いいます
ナコルルは
いますか？
あやしい者ではありません
ちょっとちょっと
なっ…
なっ…
ナコルル
ねえさまは
いません
三日前に
旅立ちました
不穏な気がして
もしやと思ったが
やはり…
おーまいがっ
いっ犬まで
よし、パピィ
今から
追いかけよう
むっ
わふっ


どうも ありがとう それじゃあ
えっ ちょっと!
あっ 雪穴に はまった
ばっかみたい
のーっ
ズボッ
何なの あの人…
とうっ
ボ
追いかけるって 言ってたけど まさかあの イナズマ忍者
ねえさまと いっしょに 旅する気 じゃあ
冗談じゃ ないわ
きゅっ
あんなの訳の わかんない人と いっしょに 旅だなんて…
ぎゅっ
断固阻止!!
ぐっ
リムルルがんばれ


待っててねえさま今いくわ！
思い込んだら一直線！
あ…
カサ
里では気が付かなかったけど
木々の小さな悲鳴が私にも聞こえる
ねえさまの言う禍々しい気のせいなのね…
それにしても本当に困ったわ
ねえさまはどっちの道を行ったのかしら…
うーん
ザッ
はっ!!
殺気っ
お前アイヌの戦士だな
私と一勝負してもらおう

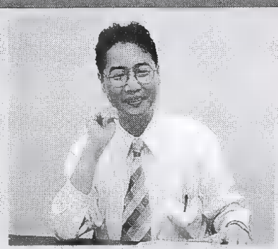
～SNKの"秘話"に迫る～

エス・エヌ・ケイ物語④

SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらうこのコーナー。

前号では、歌うゲームで有名な『サイコソルジャー』とゾンビを撃ちまくる爽快ガンシューティング『ビーストバスターズ』の話を聞かせてもらった。

今号では、いよいよネオジオが発売になる'90年からの話を聞かせてもらう。



企画開発本部企画宣伝部次長
中井敏之さん

4月5日生れ　大阪出身
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルーグラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

SNKの秘密兵器 ネオジオが登場!!

（前号からの続き）

'90年には、いよいよネオジオが発売になるわけですが、このころは、すでにソフトの開発の仕事からは完全に離れていました。

当時、私はネオジオ本体のデザインやネオジオをデビューさせるプロモーションにかかわっていまして、大忙しの毎日でした。

当時、家庭用の展開の中に、レンタルをおこなおうという計画がありましたので、レンタル時に本体を入れる専用バッグや、ソフトを展示する欄などを作ったのを覚えていますね。

今、明かされる ネオジオが黒いヒ・ミ・ツ

ネオジオ本体のデザインにも色々と苦労しましたね。

最初のデザインコンセプトに、かっこいいものにしようじゃないか!! というのがあったんですよ。

当時のゲーム機のデザインは、おもちゃっぽいものが多かったので、今までとは違う高級感を出そうと考えました。

そうなってくると今度は本体のカラーが問題になってくるわけなんですが…。

現在、AV機器のカラーは、メタリック系のものなどが多いですが、当時は圧倒的に黒色のものが主流でした。そこで、AV機器とネオジオを並べた時に、違和感のないブラックに決定したわけです。

裏話として、コスト的に黒色が、一番安かったという理由もありますが…（これが真相じゃないですよ。あくまでも理由の一つです）。

大忙しの 初期のソフト開発

家庭用のネオジオと同時発売になったソフトは、NAM－1975、ベースボールスターズプロフェッショナル、麻雀狂列伝などの5本だったんですが、新ハードの立ち上げということもあり、バラエティに富んだ作品群になりました。

とにかく最初は"産めよ増やせよ"の時代だったので、とにかくソフトの開発は大変でしたね。今もこの状況は変わってないですが（笑）。

ソフトの開発が発売日に間に合うかは、本当に心臓に悪いですよ（苦笑）。

とにかく時間がなかったので、開発スタッフを制作チームと、チェックをするチームに分け、昼夜2部制にして24時間体制で動いていました。

会社の会議室で、寝泊まりをしていたんですが（なぜか和室だった。寝ごこち抜群！）、早く場所を確保しないと悲しいことに…。今ではいい思い出ですけどね（笑）。

会社で食べる おせち料理弁当!?

開発の方も大変でしたが、プロモーションも少人数のためかなり苦労しました。

何といっても1月にプライベイトショー、4月に発売というハードスケジュールでしたからね。

もちろんお正月はなし…。おせち料理をお弁当箱に詰めて、会社で食べたのをよく覚えています（忘れたくても忘れられない思い出ですが…）。

ゲーマントの中は 灼熱地獄!!

プロモーションで思い出したのですが、ネオジオ発売当時にネオジオ仮面（正式名称ゲーマント）というイメージキャラがいました。

CMなどでは、専用のタレントさんに演じてもらっていたのですが、イベント用は社内の人間が入っていたんです。もちろん、私も体験しています（笑）。

このゲーマントの中は、夏はとんでもなく熱い！ 汗だくになりながらチラシを配り続けるのは辛かったですね。

体力の関係上、ゲーマントには交替で入るのですが、交替する時に他人の汗がベターとなっていて、気持ち悪くてまいりました（苦笑）。

100メガショック！ ネオジオ大ブレイク!!

その後は、みなさんご承知の通り「100メガショック!!」でお馴染みの格闘ゲームの登場で大ブレイク！ 現在にいたるといったところですね。

長々と書いてきたこのコーナーも今回で最終回です。読んでくれたみなさん、本当にありがとうございました。

これからも、SNKとネオジオをよろしくお願いします。

龍虎の拳（1992年）

人気格闘シリーズの第1弾。有名な100メガショック第1弾ソフトでもある。

現在ではどのゲームにも採用されている乱舞技もこのゲームが元祖だ。

必殺技も他のゲームとは少し変わっていて、気力を使うシステムを採用している。気力がないと必殺技を出すことができないため、気力ためや相手の気力を減らす挑発などのシステムが非常に重要になっている。

最近は、ユリちょう大暴れのユリ・サカザキ嬢も、このころは敵にさらわれるヒロイン役だった。

今では、強すぎて誰も襲えないだろうな…。



カラテ対ビッグのMr.対決！

餓狼伝説スペシャル（1993年）

ネオジオの看板ともいえる人気シリーズ、『餓狼伝説』の第3弾。

ネオジオ格闘ゲームの人気を決定づけた記念碑的作品でもある。

餓狼伝説2に登場するおなじみのキャラクターに、餓狼伝説シリーズの人気キャラクターである、ギース・ハワード、タン・フー・ルー、ダック・キングなどを加えた15人が登場する。

餓狼伝説2では使えなかった3闘士＋クラウザーや、隠れキャラクターのリョウ・サカザキ（対戦のみ可能）も使えることや、前作よりも派手で出しやすくなった超必殺技が大きな話題を呼んだ。

ストーリーはあまり重要視せず、オールスター戦のような豪華な顔合わせを実現しているのが人気の秘密かも。



タン・フー・ルーの撃放が炸裂



このゲームでギースが大活躍!!

ネオジオCD版ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96開催のお知らせ

タイムレコード&ハイスコア K・O・P（キングオブプレイヤーズ）の栄冠は誰の手に!?

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版の発売を記念して、家庭用で追加された新モード「サバイバーモード」を使ったタイムアタック&スコアアタックコンテストがSNKにより開催される。

ネオジオCD版 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96 概要

競技会期間：1996年10月25日（金）〜11月30日（土）

対象ソフト：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版
（1996年10月25日発売予定）

予　　価：8,800円（税抜き）

応募要項：好きなキャラクターを選択し、「サバイバーモード」に挑戦。タイムアタック部門、スコアアタック部門を設定、各キャラごと上位5名（合計270名）に「認定証」及び「K・O・F'96オリジナルテレカ3枚組」をプレゼント致します。

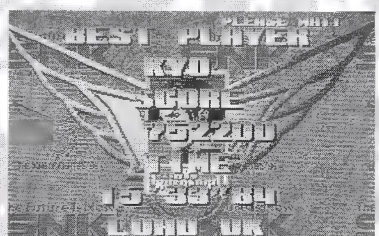
応募方法：スコア画面の写真及び、CDソフトタスキ部分の応募券を郵便封筒に入れ、必要事項（郵便番号・住所・氏名・年齢（学年）電話番号、使用キャラクター）を記入してお送りください。

応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号
株式会社エス・エヌ・ケイ
「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係行

応募締切：1996年11月30日（土）（当日消印有効）

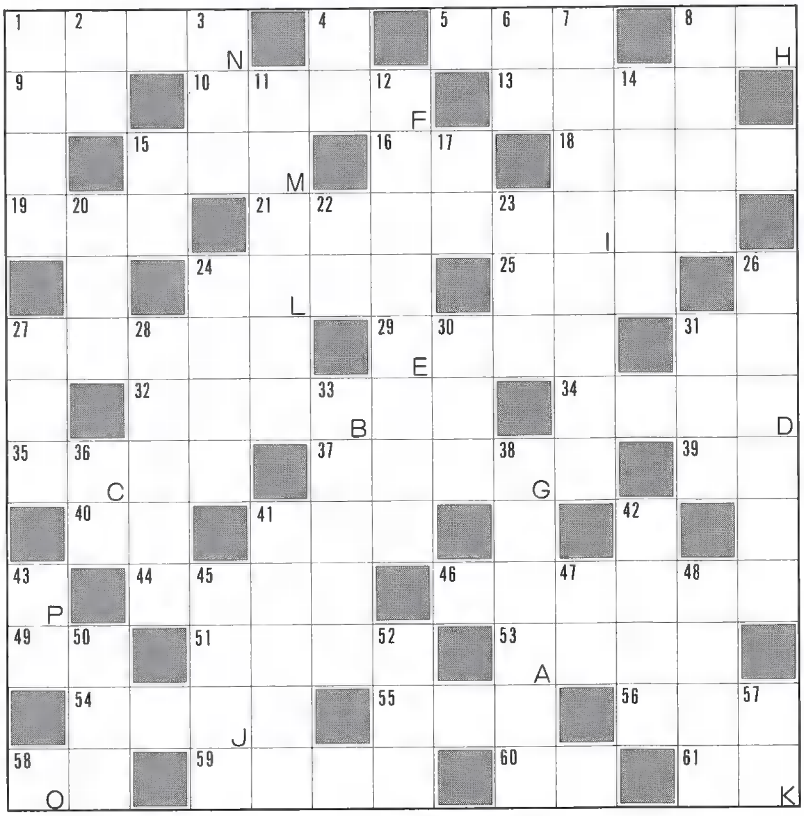
当選発表：本誌'97年2月号誌面にて2部門、各キャラのトップスコア54名を発表、その他入賞者の方は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。





＊サバイバーモードとは、家庭用オプション機能で使用キャラ1名に対して、9チーム（同キャラ戦）＋ボス2名とのタイムアタック及びスコアアタックのモード。体力は通常のゲームと同じく1人勝ち抜くごとに若干体力が回復するが全回復せず、体力が0になった時点でゲームオーバー。メモリーへの保存は全員を倒してからでないとできません。

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：6文字

9月号クロスワードパズル当選者
青木祐介・千葉県／堀愛里子・静岡県／出口健太・神奈川県／冨加須健人・福島県／久禮康代・兵庫県／高麗純・茨城県／橋口良二・鹿児島県／溝田勝文・長崎県／加藤慎吾・愛知県／山本衣里奈・大阪府

タテのカギ

1 レゲエには欠かせない?
2 アンディ～♡
3 ○○○翔吼拳
4 データイーストの愛称といえばコレ
6 カラー
7 パンチ、またはジェットコースター
8 神凰拳の色っぽいほうの中ボス
11 日本の車はこう
12 サムスピRPG、妖花慟哭之章のカギはこのキャラが握る?
14 古代エジプトの猫頭の女神
15 ○○ライス
17 ○○メートル、○○グラム
20 三国志最強、ワールドヒーローズにも出場
22 もしも
23 木の枝
24 車輪
26 自称（?）麻宮アテナの彼氏といえば
33 動力を使わない飛行機
36 チベットの中心都市
38 「余裕ッチ!」といえばこの人
41 あんまりオイシイので、騎士の称号をもらったというのはウソ
42 屋台でよく売ってるよね
43 尻尾が東を向いてたら、犬の頭はどこを向く?
45 羅刹ナコルルのパートナー
47 「KOF'96」では京に○○払いがなくなった
48 文学思想系の雑誌の名前
50 防波堤などにある、○○○ポッド
52 ならずものをカッコよくいうと
57 物語のあら○○、○○をとおす

ヨコのカギ

1 修羅ナコルルのパートナー
5 アテナの必殺技といえば○○○ボール
8 相手の石を囲んで取った数で勝敗が決まる
9 『わくわく7』の主人公格? 爆皇○○
10 祭りといえば
13 ミニ、レンジ
15 花蝶扇はコレを飛ばす技
16 ○○と罰
18 よく店頭にカエルやゾウの置物が…
19 チャン・コーハンには縁のない言葉ですな
21 完璧ざますぅ～♡
24 炎の博多弁男
25 空気の排出口
27 「恐れる」を英語でいうと
29 木を切る大工道具
31 京と庵って、ある意味○○になってるよね
32 紅茶の一種で、アイスティーにするとおいしい
34 緊張を緩和し、たがいにうちとけてくることを例えて
35 砂糖を熱してできる褐色であめ状のかたまり
37 チンゲンサイが飲みそう? 中国産のお酒
39 陽の反対だけど、アウトの反対でもある!?
40 地獄の○○も金しだい
41 署名、合図
44 トヨタから出てるワンボックス車
46 趣味でする野球
49 能や狂言の主役
51 スパイスの一種
53 ○○○○のようなスルドイパンチ
54 投手のスキを狙って2塁にダッシュ!
55 楽市○○○は織田信長が制定した
56 ルガールの元秘書で、マチュアとコンビを組む
58 シカがたくさんいる県
59 ○○○○の出会い
60 ○○る人と○○てる人では大きな違い
61 船の方向を定める装置

シ	ラ	ヌ	イ	マ	イ	■	イ	グ	ア	ナ	■	カ
ロ	ン	リ	■	ホ	ケ	キ	ヨ	■	サ		ト	キ
ー	■	エ	イ	ガ	■	ヨ	■	ポ	リ	グ	ラ	フ
オ	バ	■	カ	ニ	コ	ウ	セ	ン	■	ビ	■	ラ
オ	ー	ト	メ	ー	シ	ョ	ン	■	ス	ジ	ア	イ
ノ	ベ	■	ラ	■	カ	ウ	■	ミ	ジ	ン	コ	■
■	キ	ー	■	ロ	ケ	■	ハ	ト	■	ソ	ウ	ジ
サ	ユ	■	シ	ン	■	メ	■	コ	ス	ウ	■	ツ
ロ	ー	リ	ン	グ	ス	ト	ー	ン	ズ	■	ネ	ギ
ン	■	ア	ジ	ア	■	ロ	■	ド	ラ	イ	ブ	■
■	カ	■	ツ	イ	カ	■	ミ	リ	ン	■	ラ	ギ
ガ	ン	グ	■	ア	マ	チ	ュ	ア	■	サ	ス	ル
マ	キ	■	オ	ン	ス	イ	キ	■	マ	チ	カ	ド

9月号の答え：デッドリーレイプ

9月号のクロスワードパズルのA～Oを順に並べると、
ギースノサイシユウオウギハナニ
と、なります。
ちなみに「サンダーブレイク」（やはり8文字）と答えた人、これは潜在能力でした。

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号クロスワード」係
締切りは11月9日（必着）。
正解者の中から抽選で10名にネオジオグッズをプレゼント。

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ！

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ。ママハハ♡

手際の悪かった大会予選…今後に反省を活かして欲しい

先月おこなわれたNFチャンピオンシップ…。僕は友達と一緒に、はるばる長野から車でネオジオワールドへ出向いた。土浦市に到着したのは朝の9時。大会開始の3時間以上も前だった…。

それなのに！　大会に参加できなかった。これはどういうことだ!!

確かに参加者は多かった。でも半分以上の希望者が参加できなかったという事実には納得がいかない！

予選筐体がたった2台というのも用意が悪すぎたと思う。参加希望者が多かったことは、あの場ですぐに判断できたこと。筐体の数を増やすなり、しかるべき手を打てばあんなことにはならなかったはずだ。

ネオジオフリークは全国誌である。参加者の中には僕のように遠くからやってきた人もいたはずだ（会場で知り合った人の一人に、わざわざ熊本からやってきた人もいた）。僕以外にも、遠方からきた人で参加できなかった人もいただろう。

参加した上で負けたのなら納得もいくが、参加すらできないで終わるなんて、ちょっと納得がいかない。

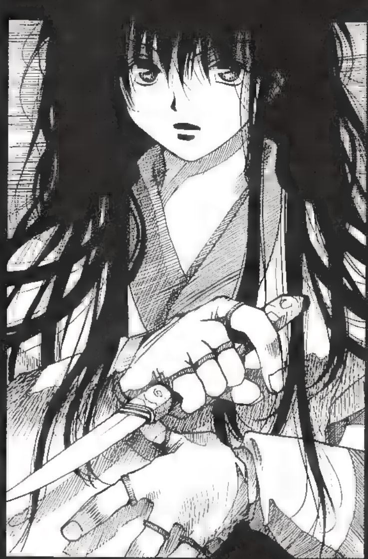
このことは、読者参加の表紙撮影会や攻略スタッフとのハンデ対戦、それから野中さんと安井さんのトークショーなど、他の企画内容がよかっただけに、予選の手際の悪さが残念で仕方ない。あれさえうまくいっていたらとてもよい大会だったのに…。

今回の仕打ちには失望したが、それだけでネオジオフリークを見捨てるほど、僕も人間が小さいわけではない。今後ゲーム大会が開催されるなら、2度とこんな読者を裏切る形にならないよう、しっかり今回の反省を活かして欲しい。

★PN／チャック・R（長野県）

編：今回のゲーム大会に於きまして、同様のお叱りを多数の読者の方からいただきました。編集部とイベント代行業者による見込みを大幅に上回るご来場があったため、全く対応不能の状態に陥ってしまいました。ご来場されながら予選会に参加できなかった読者の方々には、慎んでお詫び申し上げます。大変申し訳ありませんでした。今回の教訓を活かして、今後二度とこの

パオパオ賞



★PN／閑馬（千葉県）
なんか不思議な何か[illegible]だろう、この感じ？[illegible]



●PN／影山さおり（埼玉県）
やー、わくわく7ホント楽しみだねぇ。主人公が半ズボンの子供ってのがいいよ。はやく遊びたいねぇ♡



●PN／ヒョーゴノスケ（東京都）
おっ、上半身裸のリョウっつーのもなかなかオツですな。いい体しとるねぇ、あんちゃん！



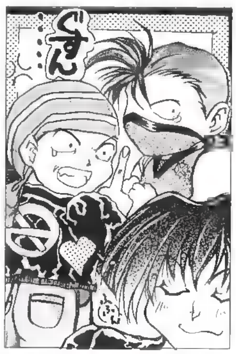
●PN／竜飛呼（愛知県）
相変わらずの日本一娘！　元気元気。あの着物と蛇の目傘の出所と、収納形態を知りたい今日この頃。



●PN／真山巧（岡山県）
ムックよかった？　さんきゅ〜♡　絶賛発売中（のハズ）なんで、まだ見てない人もよろぴくね〜♡



●PN／水稚たかね（福島県）
たびたび偽善者と噂されるキム先生。しかし'96のEDを見た限りじゃ、チャン&チョイの卒業もまだ先かにゃ？



●PN／るいかわみか（神奈川県）
くやしがる2人の涙に乾杯じゃ。勝ち誇った八神の表情がナイスである。

ようなことがないようにいたします。（勝俣）

ゲーセンでの順番待ちで疑問に思ったこと

ゲームセンターの対戦台では、普通1P側と2P側のどちらかに並ぶと思うのですが、対戦というのは勝ち抜き戦です。自分の前の人が強ければいつまでたっても順番は当然まわってきません。そこである程度様子を見たあと、反対側にまわってまた順番待ちします。しかしこれが新作や人気ゲームで、たくさんの人が並んでいたら…？　へたをすれば1時間以上並ぶことになります（体験済みさっ！）。

そこで、並び方を工夫してみてはどうでしょう？　例えばトイレの並び方のように、◯番目に並べば◯番目にプレイできるとか。ただそのようにするには広いスペースを必要とするかもしれません。どうすれば1番よいのでしょう？　ゲームセンターのルール、マナーはどういったものなのでしょう？　ゲームセンターに通うようになって3年経ちますが、いまだに細かい所は分かりません。アバウトで楽な気持ちになれる雰囲気に甘えすぎていたのかもしれません。もう1度、ルール、マナーを見直す必要があるのではないでしょうか。

●PN／パープル冴子（埼玉県）

編：ゲームセンターの順番待ちの問題かぁ。大きなゲームセンターだと、ロケテスト中は抽選券を配ったりと、なるべく多くの人がプレイできるよう工夫しているみたいだけど、常にできることじゃないから、冴子さんみたいな思いをする人もいるでしょうね。

順番待ちの問題に、割り込みっていうのもあるけど、最終的には人間としてのモラルに頼るしかないものね。難しい問題よね。

ま、アタシの目の前でそんなことするおバカさんがいたら、ナコルルにかわっておしおきしちゃうけどね♡（稲葉）

●PN／202（愛知県）
なんか舞ってネコちゃんみたいだな。花柄の衣装はオリジナル？　なかなかお似合いっス。



●PN／笹峰えみりん（千葉県）
悩ましげなシンクレア様っス。この人見てるとどうしてもアラジン思い出しちゃうよ。仕方ない？



●PN／中村薬弥（埼玉県）
おおっ、あの日の安井さんと野中さんの服だ！　モデルは八神と草薙ですな。きてくれた人、ありがとう♡



●PN／我夢丸（長野県）
オージービーフといえば'96のアンディのニュートラルポーズだよ。ありゃ一見の価値ありありだよ。オススメ。



オープンテラス ネオジオランドでネオジオカレー食べたんですけど、オイラがいつも食べてるボ◯カレーの味がするんスよ。やっぱ◯ンカレー使ってるのかなぁ…。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／うぐっ、あのカレーこそ山岡くんが究極のメニューに加えたがってやまない究極のカレーなのだぁ!!　食えたキミは幸せ者じゃ。なんちて。（編）

裏技コーナー

発見！ 俺のスーパーキック!?

'95で、庵の百合折りが多段ヒットするやり方を発見しました。やり方は、自キャラが左にいる時（左右どちらでもできます）、

①まず、相手を跳び越す前に、レバーを左下に入れる。約1秒ほどしゃがむ感じ。

②次にジャンプor大ジャンプしたと同時にレバーをニュートラルに戻し、相手を跳び越したらレバーを左に入れ、レバーを離すと同時にDボタンを押す。Dボタンは最後まで押し続け、この時レバーはニュートラルにしておくこと。

成功すると一瞬庵が百合折りの状態で止まり、相手に多段ヒットする。蹴りの当たる回数は、百合折りの当たる高さと位置によって、2発か3発どちらかに調節できる。

この技はかなりムズいですが、使えるようになれば見た目もカッコイイし、対戦でも有効なので、庵使いのみなさん極めてみてはどうですか？

●PN／火月（東京都）

編：'95をやっているとたま～に起こったりするけど、どうやってやるのか方法が分からなかった、という話をよく聞く（自分もその1人）庵の多段百合折り。

というわけで火月さんの方法を試してみたところ、何度か成功したので、正しい方法を知るためにJK＆ゆーちに助言を求めることにした。

彼らによれば、たぶん正確な入力方法がほかにもあるはずで、調べれば分かるかもしれないけど'96の攻略が忙しいので、それどころじゃない！とのこと。なんともそっけない返事。トホホ…。一応、ゆーちから「ジャンプの前にレバーを下に入れておき、相手を跳び越えたらレバーを小刻みに2回ほど入れ、Dボタンを押して百合折りを出したらレバーをニュートラルに戻すとやりやすいゲコッ」というコメントをもらった。どなたか正しいやり方を知ってる方、ぜひ教えてくだされ!!

13日ディフォルメキャラの謎（斬紅郎無双剣）

はじめまして。「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」で、隠しフィーチャーを発見しましたので報告します。

それは、MVS版で毎月13日に1コインクリアすると、スタッフロールにSDキャラが出現するというものです。

5月、7月、8月の13日に確認しました（6月はまだ条件が分からなかった）。スタッフロールの終りの方、「AND ALL SNK STAFF」と表示された直後、画面の上の方に12キャラ＋黒子＋斬紅郎＋動物3匹の全17体が、2頭身くらいにディフォルメされて並んで登場します。非常に小さく、一瞬しか写らないので、じっくり見ることはできません。

なぜ13日かは謎です。ゲームが完成した日なのでしょうか？　ネオジオおよびネオジオCD版ではどうなっているかも謎です。

■東中川裕さん（東京都）

編：ほほぅ、裏技とはちょっと趣が違うけど、なかなか面白い情報ですね。カセットとCDにはカレンダー機能がないので、たぶんMVS版だけ隠しフィーチャーでしょう。

編集部にMVS版がなかったので、実際に13日を見はからってゲーセンで試そうと思ったんですが、今月はKOF担当で、60ページ分の原稿が俺を逃がしてくれましぇんでした。とほほ…。

何で13日にしか出ないのか不思議。地元に斬紅郎無双剣が現役稼働中のゲーセンのある人は、ためしてみるのはいかがかな？　13日以外に、この日にクリアしても出るぞ！といった情報も、見つけた方はゼヒご一報を。

というわけで、今月はいつもより数が少なかった裏技コーナーですが、いかがなもんだったでしょうか？　'96の攻略が忙しくなければ、俺の百合折りの秘密をぜひ解析したかったところですが…。それでは、また来月お会いしましょう！

（伊丹）

もしも今の時期に〝SNKお尻大賞〟を開催するとしたら（絶対ない）、誰をも差し押さえて彼が優勝すると思う。そう、彼が…。●PN＝嵐を呼ぶ男（愛知県）／似たような大会が、ウチの編集による「KOFキャラクターブック」のアカデミーやんちゃDE賞としておこなわれたんだが、あの彼は見事大賞を受賞しているぞ。当然、ケツで！（編）

今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

バランスの善し悪しは個人の捕らえ方一つだ

9月号の笹峰えみりんさんは、最近のSNKさんの格ゲーはシステム、バランスに多少難がある、といっていますが、僕はそうでもないと思います。

例にあったリアルバウトの減りすぎる連続技も、逆の捕らえ方をすれば、友人たちとどれだけ体力が減らせるか競いあったりすることもできて、おもしろいのではないでしょうか。

強すぎるCPUだって、KOF'95の時は、柴舟とルガールというクソ強い2人を3人で倒さなくてはいけなかったけど、'96ではちづる1人を3人で、ゲーニッツを3人で倒せばよくなっている。少しずつ改善されていってると思います。

システムはすべて同じだったらおもしろくないと思います。個々のゲームに特有のシステムがあるからこそ、おもしろいと思います。システムを理解する前に投げ出すなんて真のネオジオユーザーではない（断言）！

システム、バランスの善し悪しはその人の捕らえ方で決まってしまうものだから、それらの悪いところを見つけるのではなく、よいところを見つけられる視点から見直して見てください。そうすればそんな風には感じないと思います。

SNKさんも色々とがんばっているんですから、贅沢をいわないように。

●PN／はうおまる（静岡県）

編：う〜ん、システムもホント難しいよね。ずっと同じだとマンネリとか工夫がないとかいわれるだろうし、毎回変えたら変えたで、コロコロ変わってついていけない、なんて文句も出るし。おまけに、はうおまるさんのいうように個人の捕らえ方でその善し悪しって変わってきちゃうもんでしょ。こりゃ難しいなんてもんじゃないよ。

万人に納得のいくシステムってのははっきりいって不可能だと思うけど、大半の人に好まれるシステムはできるよね。人気ゲームはそれに成功したんだと思うよ。

まあ、KOF'95であれだけウケのよかったシステムを、'96でバビ〜ンと変えちゃった思い切りのよさって、個人的に好きだけどね。（蒲地）

〝前提〟と〝楽しむこと〟本当に大切なのはどっち？

友人は怒っていた。どうもKOF'96のことらしい。死んだはずのギースやクラウザーが出たことらしい。

楽しければそれでいいってものじゃない。俺はギースが死んで悲しかった。だがそれでよかったとも思った。だがそれがこんな形で復活するなんて！　クラウザーもそうだ。

これでは2人は客寄せパンダじゃないか！　彼はこういった。これまで積み上げてきたものを打ち壊してまで楽しむことは大事なのか、と。俺は反論できなかった。もっともだと思ったからである。

俺は単純にゲームを〝楽しむもの〟として捕らえてきた。だが友人の憤慨する姿を見て、〝ゲームの根底〟にあるものを見たような気がした。それは〝ストーリー〟であり〝前提〟であると思う。だから俺はこう思うことにする。SNKは〝前提〟と〝楽しむこと〟の2つから、〝楽しむこと〟を選んだのだ。

友人は'96を見限ることにし



●PN／永岡岬（岐阜県）
草薙の表情が野中さんの表情にソックリでナイスじゃ!!　編集部の森ちゃくらんが正直に手を挙げてたぞ！



●PN／京極庵（三重県）
ひとつ気になるのが向こう側に立ってる人。アンディじゃなさそうだし…。舞、そんなに近寄っちゃいけません！



●PN／砂河せん（東京都）
ご主人の無事を祈るビリーってとこですか？　かわいいのう♡　タバコはなに吸ってんのかにゃ？

キャラ♡レター

とても強烈な愛　バイスへの想いが今…

私の可愛い猫ちゃん、ラブリーナイス!!!　なバイス江。

この腹かっさばいて君のことをどれだけ愛してるか見せてあげたいよ。

●PN／針田待子（大阪府）

編：後半の字が大きくなっている部分は、ハガキに筆ででっかく書いてあって、その想いがよ〜く表われてました♡　それにしても『この腹かっさばいて…』っていうのも、強烈で、ほんとに命がけの愛なんですね。（稲葉）

クラーク、やめて！　女性キャラとの対戦

クラーク…私あなたのことが好きなの。愛してる。

あなたが女性キャラと闘う時、私毎回毎回見てられない。だってあなたの手足が、女性キャラの体にふれるんだもん。イヤそんなの。私以外の女性の体にはふれないで。だから女性とは闘わないで。お願い！　私、あなたのすべてがすごく欲しい。誰にも取られたくない！　本気であなたのことを愛してるの。ねぇ、クラーク…私にだけサングラスを取った姿を見せて欲しい。私にだけ本当のあなたを見せて。

最後に…はずかしいけどあなたに思い切っていうね。私ね…あなたと結婚したい。そしてあなたの子供が欲しい…。

★PN／クラと美栄（埼玉県）

編：女性キャラとは闘って欲しくない、なんてちょっとわがままだけど、何となくその気持ちも分かってしまうようでもあり…。でも子供を作るなら、顔くらい分かってた方がいいんじゃない？（稲葉）

もうだめなんだよー　アテナを3人使いたい

アテナ、好きなんだよー♡　もうだめなんだよー。KOF'96でもアテナ以外の2人（3人チーム）使うのいやなんだよー。なんで3人アテナ使えんの？

昔の話だけどKOF'94の時のサイコボールの声なんかあまーい声でロリっぽかったのがとってもよかったなぁ。今でも好きだけど。

KOF'96になってからもいいですねえ。あのスカートの短さは…って、アテナは何を着ててもかわいーと思うよぉー。水着、着物、体育着…なんかもいいかも♡

アテナのRPGとCGポートレイトを出して欲しいな。CGポートレイトなら5千円以上でも買うのになぁ。

アテナけっこんしようぜぇ！

●PN／アンディボンガァード（神奈川県）

編：分かりました。CGポートレイト作りましょう…ってわけにはいかないか。う〜ん、アテナのグッズ売れるかもねえ、さくらちゃん♡（稲葉）

たようだが、俺は彼よりももう少し広い目で見ようと思う。俺は甘いだろうか？
★PN／名称未定1号（宮城県）

編：まあ、キャラの相関上の矛盾は避けられない問題だよね。ストーリーを知らない人は何の疑問もなく楽しめても、ストーリーや設定を知ってる人は何か引っかかってしまうだろうな、特に'96とかは。
でもKOFってドリームマッチがウリなんだから、夢のような顔合わせを素直に歓迎する手もあるのでは…？（蒲地）


●PN／血の暴走WAT（岐阜県）
次回作での八神ボス説はファンの間じよく聞く話らしいが、原因はあのエンディングか？ あれはヤバいからな。


●PN／泉川さやか（岐阜県）
永遠の女子校生…。いいじゃないですか！ うらやましいっスよ。ああ、10代に戻りたいよ〜。


●PN／蒼桐瑞姫（大阪府）
KOF'96の新女性キャラが総出演！ いや〜、華やかですな。ところでマチュアとバイス、どっちがお好き？


●PN／ロバやんZ（高知県）
そうか、こういう幼少時代を送るとあんな人に育つわけだな。それにしても強引な恨み方じゃ。オヤジの服が…。

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。「可能性」の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。

概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74〜50%）、▲＝ちょっと苦しい（49〜30%）、△＝ほぼ無理（29〜10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある。と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル） メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション） SNK	411P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG） ハドソン	395P	○
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション） セガ	332P	△
④アテナ（アクション） SNK	220P	▲
⑤怒シリーズ（アクション） SNK	219P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル） コンパイル	203P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG） セガ	195P	○
⑧大戦略シリーズ（シミュレーション） セガ	163P	○
⑨へべれけシリーズ（エトセトラ） サンソフト	161P	◎
⑩闘神伝シリーズ（格闘アクション） タカラ	157P	△

⑪クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ） SNK	146P	×	⑯マジカルドロップ（パズル） データイースト	82P	▲
⑫ガーディアンヒーローズ（RPG） セガ	123P	○	⑰ソニックウィングス（シューティング） ビデオシステム	64P	▲
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀） ビデオシステム	103P	○	⑱ストリートファイターZERO 2（格闘アクション） カプコン	52P	△
⑭パズルボブル2（パズル） タイトー	91P	△	⑲パニックボンバー（パズル） ハドソン	40P	▲
⑮恋こいしましょ（花札） ビスコ	86P	○	⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション） ナムコ	38P	△

＊印はCDのみの移植希望。

メーカーへの要望&質問

いおりん（庵）のことについての質問です。
プロフィールの『大切なもの』のところで'96では〝ガボールのチェーン〟となっていますけど、'95の時の〝彼女、クロームハーツの指輪、ポールスミスの時計〟はもう大切ではなくなってしまったんでしょうか？ いおりんは彼女とか捨てない人（タイプ）だと思ったんですが…。
それと〝ガボールのチェーン〟って何ですか？
●PN／キコヤ（新潟県）

どうやら、クロームハーツの指輪などには飽きてしまい、現在はガボールというメーカーのチェーンを大切にしているようです。
彼女とは色々な事情があったようで…現在は特にいません（超必殺技で食べてしまった…なんてことはありませんのでご安心を）。（SNK広報）

SNK様、どーしても教えて欲しいことがあるんです。それは、ギース様の年齢なんです。
だって龍虎の拳2の時は、ギース様が26歳でBIGが33歳なのに、なんでK・O・F'96ではギース様が42歳、BIGが35歳なんですか？ 42歳のギース様がタイムリップしたっていうのならうなずきますが…。
●PN／ひめさま（東京都）

『KOF』シリーズはSNKの人気キャラクターが一堂に会する夢の祭典です。そんな、年齢のことなんて…気にしないでください（く、苦しいかな…）。（SNK広報）

Q&A

編集部のみなさんに質問です。
今、K・O・F'96でどうしても気になっていることがあるのです。拳崇は負けた時に何ていっているのですか？ 早口すぎて分かりません。何であんな長い言葉を使うんですか!!
友達は、「中華マン買ってくるだぎゃーっ」って聞こえるとかいってましたが、私にはぜんっぜん聞こえません。「ほにゃらら、たるわぁ〜っ」と聞こえるのですが…。本当は何ていっているんですか？ 気になって気になってしかたありません。どうか私の心のもやを晴らしてください！ お願いしますっっっ!!
●PN／葵そら（新潟県）

拳崇の負けた時のセリフは確かに早口だよね。意外とはっきりしゃべっているんだけどゲームセンターなどでは、聞き取りにくいかもね。
ではここで正解を大発表！「京はこの変態が襲ったるわぁ〜っ!!」が正解！
嘘です…。京ファンのみんなゴメンね♡
本当は「今日はこれくらいにしといたるわぁ〜っ」です。（山崎）

質問で〜す！ 私が持っている斬紅郎無双剣の取扱説明書には、オプションモードで韓国語でプレイできると書いてあるんですが、試してみたところ、日本、USA、ポルトガル、スペインしかありませんでした。ゲームは普通にできるのですが、ソフトがおかしいのでしょうか？
●PN／糸城央左（茨城県）

編集部でも試してみましたが、やはり韓国語は選ぶことができませんでした。
そこでSNKの広報の方に問い合わせてみたところ、どうやら説明書の方の間違いのようです。本当にごめんなさい。
もちろん、ゲームの方には何の影響もないので遊びたおしてくださいね！（山崎）

オープンテラス
KOF'96のゲーニッツとの対戦前のデモシーンで、彼のアップがあるが、あれは'95の柴舟のアップの、目が青くなって光るバージョンになっただけなような気がする。俺は来年以降も類似した映像があると予想している。
●PN＝TOMOYA（神奈川県）／た、確かに…。おいらもそう思ったよ。来年は目が赤くなっとるかもな…。（編）

9月号P18、バイスのディーサイドの画面写真を見て、「ああん、いやん♡」と思ったのが私だけとはいわせない。おねーさま、アタシにもその技教えて♡

★野藤悠子さん（東京都）／あの技はかなり…なんつーか、ヤバイ感じだよ。アレを掴んで投げる、ってんだから、男キャラにとっちゃシャレにならんだろうな…。（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

初心者VS熟練者 この方法で平等に!?

最近の格闘ゲームでは、初心者と熟練者の差が激しい。そ・こ・で、その差を埋めることのできるおもしろい遊び方を教えましょう。やり方はカンタン。

テレビの前に鏡を置いて、熟練者は後ろを向き、その鏡に写るテレビの画面を見て対戦するのです。そうするとあら不思議、操作とキャラの動きがまるっきり左右反対になります。ガードしているつもりが前に歩き出すし、普通に技を出そうとしても出ません。

これで初心者の方も熟練者に勝てる!!

コンピュータとの対戦に飽きた熟練者のみなさんにもオススメですよ〜。

★PN／穂上純矢（愛知県）

編：あら、けっこうおもしろそう♡　これなら私でもJさんや[illegible]さんやモリスケさんに勝てるかしらん？　彼らって目隠ししても凄いのよね。でもなまじ見えてると混乱するのかな？

うーん、色々考えてないで挑んでみることにします♡

（稲葉）

キム先生からの卒業(?)の歌

長崎萠さん（アテナ）の歌う「My Love〜勇気を出して〜」の替え歌です。チャンの声でアイドル風に歌ってください。

正義を語る偽善者
彼の名前はキム・カッファン
修業はきつくつらい
やっと卒業かな
毎日チョイと2人逃げ出すこと考えた
不思議な魔法かけて殺してしまおう
コーハンもうとまらないの
鉄球大暴走
この技を食らって欲しい
逃げたいよはやく

●PN／玲夢理亜（沖縄県）

編：とにかく楽しいです、この替え歌♡

チャンの声でアイドル風に…って、それはちょっと辛いかも…？　でもチャンもかわいいと思うけどね♡

同封の〝アイドル風のドレス着てマイク片手に歌ってるチャン〟のイラストも楽しいです♡　みなさまにお見せできないのが残念。今度はイラストコーナーに送ってくださいね♡

（稲葉）

アンディに捧げる歌…でも怒っちゃイヤ♡

餓狼伝説スペシャルの頃に内輪で歌われていた替え歌です。「キャンディ♡キャンディ」がもと歌の『アンディ♡アンディ』。

短足なんて、気にしないわ
デコハゲだってだってだって
お気に入り
斬影投げハメ大好き
斬影固めも大好き
私は、私は、私はアンディ
対戦で卑怯[illegible]ち、ちょっぴり
虚しい
そんな時こういうの、敗者を
見下げて
笑って、笑って、笑ってアンディ



ART OF FIGHTING

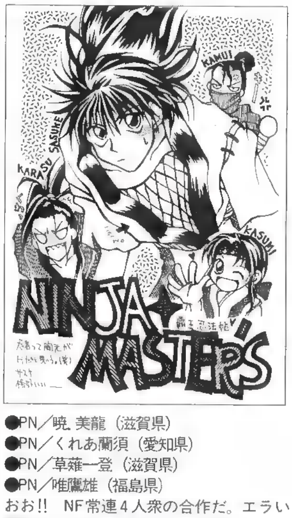
●PN／合成洗剤イムる（岐阜県）
忍者って胸元がHって…。そうだよねぇ、おいらもそう思うよ。だってアミだよ。アミっつったらタイツだし…。



●PN／早見草（島根県）
すげ〜、さわやかなイラスト。うん。なんかめちゃめちゃ気に入ったぞ。怯える拳崇がいい感じ。



■PN／タケヂ（群馬県）
KOF'96でなく、'95の2人なのはなぜだぁ！　なんか'96の方がみんな顔が若いよね。スッキリしてるし。



●PN／暁 美龍（滋賀県）
●PN／くれあ蘭須（愛知県）
●PN／草薙一登（滋賀県）
●PN／唯鷹雄（福島県）
おお!!　NF常連4人衆の合作だ。エライ豪華ですな。お友達だったんですか〜！

おいしい肉



●PN／一条将臣（神奈川県）

なんだかな。お茶目なことやるなぁ、草薙。八神の好物は肉なんだから、こんな格好したら食われるに違いないだろう。もちろん八女稚（パワーアップ版）でさぁ。

おかんとイオリン



■PN/りういち. N（北海道）

そうか、こうしてあの不可思議な3段笑いが完成したわけだな。しかしKOF'96では、あの笑いは4段にパワーアップするとみてたんだが…。いや残念。

こんな空耳

ハイデルンの変な超必殺技？

ずっと前から思ってたんですけど、'95のハイデルンのファイナルブリンガーが「オレ、ヘン」に聞こえる。
●PN／北海道チョイ（北海道）

編：君も修羅騎士…。俺には聞こえないです。ハイデルンが変ってか？ 変なお～じさん、だか～ら変なお～じさん♪ 15点てトコかな…。

アッコ兄さんとホンフゥのよだれ…!?

'96でキングのサプライズローズが「和田アキ子」と聞こえます。何回もやるとだんだん聞こえてきます。

もう一つ。餓狼3とリアルバウトでホンフゥの「覚悟はよかね？」が「相手によだれ」に聞こえます。
★PN／草階門五京丸（神奈川県）

編：1つ目はうるさい環境でプレイすると、なんとなく聞こえる気がする。2つ目は…オイ！ ホントにそう聞こえんのか!? 絶対に「相手によだれ」と聞こえるとすれば、君は修羅騎士の後継者になれるぞ。点数は42点を進呈。



●PN／鼻からうどん西寛一（千葉県）
ぐあっ、なんとレアなイラストだー！ まだ稼働中のゲーセンもたまにあるので、がんばって探してみよう。



●PN／ジョナサン仙愁（北海道）
ちづるの設定原画はKOF'96キャラクターブックに載ってるぞ。…と、さりげなく宣伝するおいら。てへへ♡



●PN／炎舞（千葉県）
すげー、カンスト＆超人だって。いや～、ホントすごいよ。この前のマジドロの大会には出たんですか？



●PN／OZI（新潟県）
ダンスチームか…いいな、それ。って一と3人目は誰になるんだ？ シンクレアもいいが、マリーも捨て難いな。

友情なんてサヨナラ、ね♡ アンディ♡アンディ

だってあの頃のアンディって、まさにこうだったから…。うわっ、ゴメン！ 殴らないで！
●PN／山中金時（北海道）

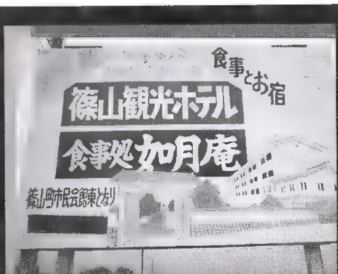
編：いいですねぇ、これ。タイトルまでは誰でも一度は思いつくのだろうけど、歌詞全部考えちゃったうえに、テンポもいいし…。特に〝斬影投げハメ大好き〟ってところは気に入りました♡

なんだかアンディがかわいそうなことになってる替え歌だけど、逆に山中さんのアンディへの愛がうかがえる替え歌でした♡

ちなみに4月号に同じキャンディで京、庵、キムの替え歌があります。（稲葉）

愛のてほどき

影二と庵 ついに結婚？



実家の近くで取った写真です。『如月庵』…もうどうコメントしたらいいのやら。〝草薙庵〟 いや〝[illegible]喜[illegible]〟[illegible]いただろうか…。

ちなみに同じく実家の近くには『庵』というスナックがあります。
●PN／Y・T（京都府）

編：そうか…。庵は影二のところにヨメにいったのか…。ビリーもいたらぬのライバルチームになんなかなぁ… いや[illegible]。（蒲地）

紅丸の正体は 破壊拳ボリマー!!

〝ニューメンタ[illegible]〟[illegible]と叫ぶのです。

タイトルは「我え ボリマー」、佐々木功の「男の詩（うた）」のLDの9曲目に入ってます。一曲のために買うには少々お高いのですが、紅丸ファンには必聴です。たぶん、一部の通信カラオケにはあるそうです。
★PN／にゃにゃにゃ（京都府）

編：わざわざテープ＆送ってくれてサンキュー♡ ところで一曲のために買うのはこっていっとるけど、同時の[illegible]を見ると一曲前の『たたかえ!!キャシャーン』の中にも、もう一つ紅丸の特殊技名が載ってるぞ。'96では消えたけど[illegible]。ちなみにこれ、結構有名な話なのだ。（蒲地）



●PN／天王紅蓮（埼玉県）
おっ！ SNKボス軍団総出演！ さすが迫力あるなぁ。忘れかけてたけど。秦兄弟もボスだったんだよね。



●PN／平次（栃木県）
おっ、先月のカラー教官に続く、クラークですな。と、なると次はラルフかレオナか？ 待ってるぜい！



●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）
妖しい魅力を醸し出すアテナっち。とりあえず気になるのはバンダナの星。なんか喋り出しそうですね♡



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
いよいよ発売間近！ いや～、楽しみですね。特に主人公の半ズボンとか…。まるるんとか…。

オープ[illegible] ついに出た、日本一人にやさしいゲーム。その名も『親切サムライスピリッツ武士道烈伝』。あっ、そこの人、ものを投げないでください！ ●PN＝バリカンパンチ（静岡県）／ご存じサムスピキャラたちが越後のちりめん問屋を名乗り、諸国を漫遊しながら、悪いお代官さまにいぢめられる農民を助けるというストーリー。はやく遊びたいぞ。（編）

オープンシナプス

大門が天地返しで倒したのに「草薙の力だ」はないだろ、京ちゃん。それと、京の"R・E・D・KicK"は"留年エンドレスダメ男"の略ですか？ ●PN＝名称未定一号（宮城県）／京がまったく手を出さずにKOFに優勝しても、それは草薙の力であり、また、草薙の力たる所以なのである。しかし"留年エンドレスダメ男"ってのはなぁ…。うしろから刺されても知らんよ。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

恐るべし!! 格闘技マニアSNK!!

今でこそ格闘ゲームブームで、いろんな格闘技が知られるようになったが、ちょっと昔は"カポエラ"？ なにそれ？ 状態だった。

はっきりいってSNKはスゴイ!! こんなマニアックな格闘技をゲームに出してしまうなんて…。さすが業界の異端児（笑）SNK!!

カポエラの他には、サンボ、モンゴル相撲、古武術、骨法、シューティング、テコンドー、護身術…などなど、かなり格闘マニアの心をくすぐる数々の格闘技！ 実は俺も格闘マニア!! もう、たまらんぜよってカンジ。空手やマーシャルアーツなんて当たり前!! これからももっとマニアックな格闘技をどんどん取入れて欲しい限りである。

それにしても、今まで一番マニアックだと思ったのは、『龍虎の拳外伝』の王覚山が使う"心意六合拳"だ！ これは知る人ぞ知る、イスラム教徒だけに伝わる秘拳!! こんな超マニアックな格闘技を出したのはSNKだけだ!! スゲ～！

★PN／嵐を呼ぶ男（愛知県）

編：確かに。格闘技って空手とか柔道とか剣道とか、有名すぎるのは誰でも知っとるが、あとは興味がない限り知らんもんだよね。

おや？ 考えてみると、自分も名前だけとはいえ、結構格闘技知ってると思ったら、これってほとんどSNKの格ゲーで知ったんだ。うひ。

技も結構凝ってて、プロレス好きの先輩の話だと、'96のクラークの技群なんかはプロレスマニアにはたまらないものらしい。



●PN／MIZUKI（兵庫県）
いやはや強くて美しい女性というのは最高ですな。この人は強すぎる気もするが…。誕生日おめでと～！



●PN／梓こん（岡山県）
けっこう珍しいチョナチョナちゃん（舌噛みそう）。つけ耳や手袋を制作する少女。器用なのね。



●PN／藤崎てんおお（千葉県）
確かに、MAX八稚女ってナイフとかフォークとか持ってそうな雰囲気だよね。アレはヤバいよな。



●PN／瑠璃円（福岡県）
悪魔くんにしては明るい笑顔でちゅ。かわいいでちゅ♡ 悪魔にしとくのはもったいないでちゅ。

タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹



第4発目：それぞれの動き

どもどもども。鷹っぴ～でしゅ。今月は、NF攻略陣の格ゲーにおける動きなんぞを紹介してみるとしよう。

っと、その前に最近編集部内で流行っている、謎の病気についてふれてみよう。

そもそもこの病気は、副編のいたみんが、ある人物が使った寝袋を使用し「なんか、かゆいよ」といったことにはじまり、8月上旬には俺の足に6箇所の"ただれ"ができた。しばらくしてなおったと思いきや、次はデレスケに感染、今ではパワーアップした菌がゆーちに住み着いている。

原因は本誌攻略スタッフ風のFLNが、その名の通り風の如く持ち込んだもよう。また、この症状をYANG（ヤン）病と命名。

こんな変な病気にかからないよう、みんな気をつけてね。

では、本題に入るとしよう。まずは、JKの使うJマン動き。これは、相手に技を出させたあとや返されにくい攻撃法を使って、露骨に10割連続技や永久連続技を狙うための動き。当人にこのことを聞くと「だめ！」で終わってしまった。次はモリスケのモ動き。スキの小さい技を使っての連係でひたすら相手を固める動きだ。ゆーちの蒼炎闘士動きは、いきなりバックダッシュ（P6参照）をして、相手がひるんだ時にカイザーキックを繰り出す。どうやら"ビビらせ"に神髄があるようだ。

というように、みんなも自分なりの動きを持ってみよう。格ゲーも一層楽しくなるよ。

では、おやすみzzz…。

謎



確かに…。KOFには謎がいっぱい、と機械魚さんもいってるが、ホントあの教官も謎だよねぇ。ラルフのバンダナの巻き方がなんだかオシャレだ。

●PN／機械魚（宮城県）

影響



ラルフとクラークの平気そうに食べる姿が楽ちい♡ 怖いものいっぱい見てるんだろうな、さすが軍人君だ！ テリーと草薙はゲンナリなのにさ。

●PN／機械魚（宮城県）

どっちにしてもSNK開発スタッフの方々の中に、かなりの格闘技マニアの方がいそうですな。これは。（蒲地）

身体にやさしい…ロード時間のヒミツ♡

ネオジオフリーカー諸君、ネオジオCDの、他にない魅力をご存じか？

それは、あの長～いロード時間である。「えー!!」と驚く人もいるだろうが、まあ聞きたまえ。

実はあの時間は目を休める時間。つまり目の保養を行う時間なのである。

ネオジオのゲームは画面が派手な物が多いので、ちょうどいいのではないかと思う。そうして我々ネオジオCDユーザーは、他機種のユーザーよりも健全な身体を手に入れることになるのだ。

ネオジオCD買ってよかった…♡

●PN／アンネタンポフ（兵庫県）

編：おおっと！　えらい楽天家君だ！　うそうそ。いや、いいよキミ！　絶対長生きするよ。確かに目の一つや2つは休まるよね。ふうっ。

目を休めるのもいいが、あの時間を有効活用するためにネオジオフリークを読んでみる、ってのはいかがかにゃ？　もしくはトイレにいくとか、風呂に入るとか…。（蒲地）

密かな楽しみ♡同キャラ対戦時の演出

ネオジオのマニアックな魅力の一つは、CPU戦における同キャラ対戦にあるとおいらは思う。

ストーリー重視の格闘ゲームでは、同キャラ対戦だとこちらが本物、CPUがニセ物という設定が基本である。

で、このニセ物の処理の仕方が非常に楽しい。黒ナコルルは表情が違うし、タヌキなどのニセ物用のキャラの登場はネオジオならでは。

しかし、本当の楽しみはセリフにある。ジョーと舞のセリフは特に最高である。

とりわけ餓狼シリーズは、ジョーの「てめぇ、まだいやがったか！　しぶてえ野郎だ」や、舞の「いいかげんあきらめてよねっ！」というセリフから、ずっと同じニセ物が登場しているようであり、これからが楽しみである。

●PN／さいばね屋朱狗丸（東京都）

編：気にしなかったが、考えてみれば結構おもしろいもんがそろってるよね。サムスピ



●PN／美舟銭湯（三重県）
ちょっとお休み中ですか？　あっ。後ろに幻十郎が！　斬られるぞ～。って、そんな卑怯なマネはしないか。



●清水幸さん（北海道）
スリムなリョウちん。この人って身長の割りにエラい体重少ないよね。ロバートが重すぎるだけか？



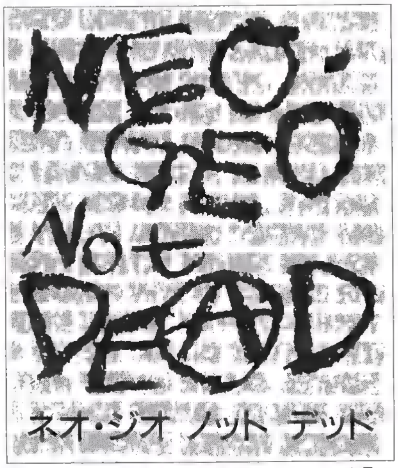
●PN／結城勇魚（奈良県）
子供コンビだ～！　あーあ、KOFに〝子供チーム〟って採用されないかなぁ。無条件でゲットなんだけどにゃぁ。



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）
リョウ、ロバートに続く外伝でのお気に入りキャラだぞーだ。KOFでは誰が好き？

オープンエアー

私の友達が、KOF'94の京の勝ち画面を見て、「テレビにキノコが生えてる！」などとぬかしました。おまけにもう一人の友達も「あっはっは、留年キノコ！」と笑いました。やはり血まつりですか？　●PN＝森の仲間たち（鳥取県）／そのキノコはおいらのいきつけのファミレスのコックによりおいしく調理され、ハンバーグのタレにされたあげく、今まさにおいらの胃の中で鬼焼きの復讐をしちょる。（編）



■〈NIRA－KODOMO〉とは、1986年に、メンバー全員モヒカンというスタイルで活動を開始した、有機リン系パンクバンド。京浜工業地帯生れのバリバリ公害っ子、ボーカルのみっきぃは、大のネオジオフリークとして有名。

大量のライブ映像を強力に編集した『NIRA-KODOMO』1stビデオ『OXYJEN・DESTROYE』（定価3、000円）。東京の総合カルトショップ『バロック』でも販売開始。問い合わせ 03-5373-2579 バロック高円寺



NIRA-KODOMO
みっきぃ（ボーカル）

今月のお題 戦国伝承

モヒカンは二つの世界を股にかける!?

NIRA-KODOMOのビデオを販売することとなった東京のカルトショップ『バロック』。店内は『アダルト系ビデオ・コーナー』と『死体系グッズ・コーナー』に、分かれているんだけど、『バロック』の店長から「奥のブースがアダルト・コーナー。手前の死体系ブースが一般コーナー」なんて説明を受けて、親しみを感じてしまったゾ!!

なぜならオイラもバイトを探す時は、少しでもマジメな奴に見せるために、赤いモヒカンを黒に染めたりして面接の時には「まぁ、モヒカンっていっても普通の黒いモヒカンですから♡」なんて自己弁護をする。しかし「モヒカン自体が普通じゃナイ!!」ってツッ込まれてアエナク不採用となる。やっぱり感覚がマヒしてるよなぁ～って感じなんだけど、2つの世界を股にかけてる！って考えたら楽しいかナ。

『異世界の入り口』は和太鼓の調べが…。

今回は『通常世界』と『異世界』をいききしながら魔物を倒す、横スクロールの異色アクションゲーム。

軽快なBGMにノッて、街をカッポしていると、オレンジ色の閃光に飲み込まれ、天高く吸い上げられてしまうのだ。このシチュエーションから考察するといき着く先はUFO内部の解剖室であって、しかるべきだが、妙な信号音も聞こえなけりゃ医療機器とおぼしきメカもナイ！　耳をカスメルのは和太鼓に合わせて奏でられる能楽曲!!　なんてシブイ趣味なんだ。まさか「普段は縁側で日向ぼっこしてます」って感じの宇宙人が、お茶でもススリながら出てくるのか!!　と思いきや威勢のイイ魔物達が刀を振りかざして襲ってくるではナイか!!

まさしくそこは『異世界の入口』だったのだ。

犬とあなどるなかれ!! とっても頼りになる奴だぞ!!

このゲームの魅惑のポイントは、主人公が〝サムライ〟〝忍者〟〝犬〟に変幻自在ってトコロだナ。まぁ〝サムライ〟〝忍者〟はともかく「犬畜生に変身できる」ってのは得なのか？　ソンなのか？　よく分からない話ではある。

しかし、この場合!!　トップブリーダーも推奨するよォーな数々の忍術を巧みに使いこなし「たかが犬」と高をくくってた魔物たちを一網打尽にしてしまうっ!!

教訓：首輪をつけていないよォーな犬には、ウカツに近寄らナイこと!!　って感じで非常にタメになるのだ。

みっきぃのゲーム通信簿

未確認飛行物体度	★★
和太鼓・乱れ打ち度	★★★★
愛犬家ご満悦度	★★★★★



「SNKだから、KOF'96に〝チーム紳助〟が出てくる」という、どうしようもないガセネタが私のもとに入ってきた。なわけあるか！　●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／〝チーム紳助〟か…。そりゃまたマニアックなチームだなぁ。もちろん島田紳助さん率いるお笑い芸人3人組で、お笑いネタで相手を翻弄し、そのスキをみてバイクで突進、という恐ろしいチーム！（編）

の同キャラ対決で、黒子が変身する、ってのがあったじゃん。アレ気に入ってんだよね。モシャスかいっ！　（蒲地）

9月号のJJJさん！やっぱ、影ですよね!!

そうです、そうです、影！影!!　影!!!

そうなんですよJJJさんのいう通り、キャラの影！NEWゲームでも最初に見るのは影の様子です。

去年の4月頃、ネオジオCDとKOF'94を買いました。1人でじっくりやっていると、キャラの影がだ円じゃないことに気づきました。それからというもの、そのへんをよく注意して見るようにしたのですが、'94は影はもちろん、水溜まりの所に立つと、なんとキャラが写っちょるじゃないか！　すばらしい～！　知っている限りでは〝影〟は、KOFでは'94から、餓狼伝説では3からです。サムライ、龍虎の拳ではだ円です。

これからも影にハマるぞ!!

●PN／SOS（埼玉県）

編：影はねぇ、ホント凝ってるよね。だ円はちょっと変…。でも水溜まりに姿が写るってのは気づかなかったっス。見てみるとかなりキレイで感動したぞ。オススメは'96のキムステージだな。　（蒲地）



●PN／椿蘭丸（北海道）
草薙のファンなのか紅丸のファンなのか…？　紅丸も納得いかなそうな顔しちょるぞ。なに気に大門がかわいい。



●PN／北一色（岐阜県）
かわい～♡　キンタロウみたい。でも現代社会では職務質問を受けたうえ、連れていかれるんだろうなぁ。



●PN／津軽紫（青森県）
やっぱりどことなく渋いルーミっち。かわいいっていうよりかっこいいな。うん。



●PN／アテナ使い（宮城県）
なんとミニミニ着用のアテナじゃ。でもあれって絶対半ズボンだって！　だって見えないから…。



●PN／祥吉（佐賀県）
やっぱ妹も洗濯好きなのかにゃ？　カゴにさりげなく入ってる兄ちゃん人形が欲しい。くれ！



●PN／唯鷹雄（福島県）
エアブラシ初使用のイラストだぞ～だ。遊びは終わりなのか？　もっと遊んでくれ～！



●PN／米光めぐみ（長崎県）
バックに月をしょってるぞ。八神にかわって復讐よ♡「俺のこの顔によくも傷つけやがったなぁ」と叫んでるわけではないそ～です。はい。



●PN／氷瀬翳戈（千葉県）
運命と書いて〝さだめ〟と読むんですかね？　せめてキミは幸せになってくれ～。ラルフって好きなのかねぇ？　うひ。



●PN／浅倉かのん（大阪府）
スーパーディフォルメバージョンのレオナさん。ケーキ屋の店頭に飾られてそうだ。かわいい♡



●PN／森本レオナ（東京都）
か～のじょ♡　どこいくの？　なんて声かけたらサプライズローズか？　確かに私服のキングってこんなイメージだよね。

仲良しボスチーム



た、楽しのそう♡　ギースとクラウザーってなんだかんだいって兄弟だもんな、しかもこの無意味な争いはまさに兄弟ゲンカ！　なんだかビッグがかわいそうね。

★PN／砂河せん（東京都）

忠義の人



きゃー、ギース様頼りがいあるぅ♡　ビリーがなんだかとってもかわいいぞ♡　しかしどさくさに紛れて、フトン干しや買い物まで主人にやらせるとは…。恐るべし！

■PN／砂河せん（東京都）

▶読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！
〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄～パオパオカフェへようこそ!】

＜大自然のおしおき＞
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月の隣人愛＞
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月のコンビネーションアタック＞
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

＜ネオジオの肖像＞
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

＜裏技コーナー＞
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

＜愛のてほどき＞
・技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

＜メーカーへの要望&質問＞
・意見も受けつけてるよん。

＜Q&A＞
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

＜キャラ♡レター＞
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜モノクロイラスト＞
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

＜4コマまんが＞
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

＜移植希望ソフト＞
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

＜文通&募集コーナー＞
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

＜売買&交換コーナー＞
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

＜キャラクターランキング＞
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

＜オープンテラス＞（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は104P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190～200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細108P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は103P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、非売品のネオジオグッズです。
いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-12-13 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

オープンテラス 随分前から気づいてたんだけど、PSのKOF'95での庵の闇払いのかけ声。あれって「ホモった！」って聞こえません？ ねぇ。●PN＝羅革氷菜（富山県）／こりゃ本来〝空耳コーナー〟ネタだが、まぁここに送られてきたんで仕方ない。実は移植時のちょっとしたミスで、八神は誰かとホモってしまったのだ！ それを正直に告白する彼に拍手してやろうじゃないか。（編）

ネオジオ特選同人誌コーナー

LUCKY STRIKE '95




●ライバルチーム中心のKOF'95本。ギースとビリーの話が超イカス!!／B5／オフ／24P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒237 神奈川県横須賀市船越町7-16 三縄方 NGF（発行：灰被姫）

暴走チャイル





●KOF'96の本。一応、オールキャラですが、どっちかっていうと新キャラが中心かな？／A4／オフ／24P／700円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒500 岐阜県岐阜市千手堂中町1-14 ひらのわたる（PUNNY'S AND R・S・C）

でも、やっぱりワニが好き



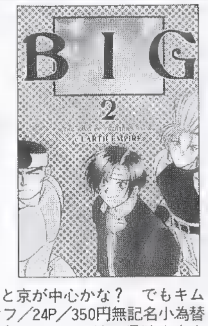

●ジョー・ヒガシの本。ギャグもシリアスも、ジョーばっかり!!／B5／オフ／56P／600円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒581 大阪府八尾市植松町3-1-2 宮内尚美（発行：TRIPPIN'MONKEY）

君が大好き




●ガル×ナコの本！ 黒ガル×紫ナコの話も有り。ラブラブな2人が超カワイイ!!／A5／オフ／52P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒901-03 沖縄県糸満市潮平573-4 あけぼのマンション306号 石丸乃り子（発行：千葉爆笑クラブ）

BIG 2

●KOF'96+96の本。テリーと京が中心かな？ でもキム親子の話がグー!!／B5／オフ／24P／350円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒350-13 埼玉県狭山市大字水野1316-6 増子里美（発行：地球帝国堂）

天舞烈殺!!




●ニンジャマスターズの本。サスケ、カムイ、鳳凰ファンは見るっきゃないゾ！／B5／オフ／40P／400円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒983 宮城県仙台市宮城野区五輪2-13-33 郷家真琴（発行：ZIPANGU RED）

オープンテラス フリフリ（ネオジオフリークフリークの略）仲間にワープロで手紙を書いていた日のこと。「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」と打ち、変換したところ、なんと「真説サムライスピリッツ武士道烈出ん」と出てしまった…。ウチのワープロって一体…。●PN＝りんりん（東京都）／こりゃヤベえよ！ なまじ発売日が遅れに遅れているだけにシャレにならんよ！ で、でもちゃんと出る（予定）だからご安心を！（編）

文通&募集コーナー

●ゲーム（RPG、格ゲー）が好きな人で、私と文通&イラ交してくれる方募集。末永く続けてくれる方なら男女年齢は問いません。初回のみ80円切手同封で。14歳・女。〒239 神奈川県横須賀市野比2-24-29 大野聖良

●KOF男性キャラのコスプレをしてる方（しようと思っている方）とお友達になりたいです。遊んでくれる方だと嬉しい♡ 男女年齢問わないので、初めだけ切手同封でお手紙下さいね！ 20歳・女。〒273-01 千葉県鎌ヶ谷市東鎌ヶ谷2-3-42 堀田里美

●格ゲーの好きな方、アニメの好きな方、友達になりませんか？ コスプレやイラストなどを教えてくれる人、大歓迎！ 15～20歳くらいの方（男女不問）募集しています。できれば近くの方だと嬉しいです。高1・男。〒661 兵庫県尼崎市神崎町35-15 岩田義隆

●格ゲー（KOF、餓狼など）が好きな人なら誰でもOK！ 特に京、舞、テリーが好きな人だと泣いて喜びます。男女年齢問いません。返事確実！ ぜひ手紙下さい。よろしくお願いします。14歳・女。〒712 岡山県倉敷市水島南瑞穂町15の17 長尾幸絵

●師匠&戦友募集!! ジャンルは格ゲー全般。一緒にゲーセンにいってくれて（文通のみでもOK！）技やコンボ、キャラのことでマニアックに盛り上がれる人希望！ 師匠は文字通り私を強くしてください!! 短期契約大歓迎!! 師匠のみ自分の戦歴を書いて下さい。初回のみ80円切手同封で（その際プロフィールをお忘れなく）お気軽にお手紙下さい。男女問いません。当方、ゲーム、同人、コスプレ、何でもござれの17歳・女。〒332 埼玉県川口市朝日1-1-1-807 平田由美

●KOF、餓狼、サムスピ、メタスラが好きな方、ゲームが好きな方でもOKです。お手紙下さい。他の手紙くれた方全員に返事を出しますので、初回のみ80円切手を同封でお願いします。17歳・男。〒818 福岡県筑紫野市立明寺629-1-1 園城寺徹

●KOF、アーケードゲームが好きな方、文通しましょう。もちろん、イラスト交換もOKです。一緒にゲーセンやイベントにもいきましょう。男女年齢は問いません。なるべく、関東にすんでいる方だとうれしいです。初回のみ、80円切手同封でお願いします。18歳・女。〒306-01 茨城県猿島郡三和町仁連24 小林文子

●KOF、餓狼伝説、龍虎の拳などの格ゲーの好きな方お手紙下さい。近くの方なら、一緒にゲーセンいったり、いろんな所へいこう。男女まったく関係ありません。他のゲームもOK!! お手紙よろしく。14歳・男。〒482 愛知県岩倉市大地新町1-1-68 ホワイトキャッスルI 303 大平勇樹

●ゲーム（特にマジドロ、KOF）好きな方、文通、イラスト交換しませんか？ また、基板のことを教えてくださる方も求めてます。男女年齢不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。当方13歳・女。〒292 千葉県木更津市矢那2390 森方 唐鎌夏子

●ゲーム好きな方、またコスプレしてる方（ゲーム、アニメなんでもOK）一緒に遊びませんか？ 男女年齢問いません。近県の方、大歓迎です！ まずは、お手紙下さい。まってまーす。23歳・男。〒341-01 茨城県鹿島郡神栖町大野原3-6-24 大森直

●女性キャラクターの好きな方（マチュア、バイス、ジャンヌなど）文通、イラ交しましょう。男女年齢は不問。ゲーム声優ファンの方でもOK！ かならずお返事書きます。13歳・女。〒078-13 北海道旭川市東光2条6-3 黒坂麻美

●ゲームキャラでマイナーキャラが大好きだというそこの君、手紙下さい（別に、マイナーキャラでなくても可）。男女・年齢・地域など一切不問ですので首を長くして待ってます。18歳・男。〒807-11 福岡県北九州市八幡西区船越2-33-17 大山望

●秦兄弟、牙神幻十郎、覇王丸、テリー・ボガード大好きな方。SNKの格ゲー、RPG好きな方。お友達になって下さい！ 年齢性別不問!! お手紙待ってます♡ 16歳・女。〒276 千葉県八千代市大和田39-9 山角恵

●格ゲーが好きな方（特にSNK、ADK）。ギース、ビリー、山崎竜二、秦兄弟（特に崇雷）の大ファンであり、Mr.BIGと如月影二のFANでもあります。いずれかが大スキという方、文通してください。必ず返事は書きます!! 男女年齢問わず。13歳・女。〒370-31 群馬県群馬郡箕郷町上芝900-1 関口理恵子

●お友達、ボ集してます。家は東京で学校は埼玉です。そこで、東京か埼玉に住んでいて、格ゲーの指導してくださる方などもし気が向いてくださったら…。もちろん男女は問いません。15歳・女。〒174 東京都板橋区泉町18-6 佐野美矢子

●格ゲーオジさまONLYサークルを開設するにあたり会員様を大募集。お目当てのオジさまがいれば老若男女不問！ 誰でも入会OKです♡ 興味を持たれた方は80円切手同封でお問い合わせ下さい。あと、サークルを一緒に手伝ってくださる方も探してます。特に餓狼、KOFのボス好きの方、私と一緒にオジさまに対する愛を爆発させましょう♡ 〒160 東京都新宿区三栄町8 林美穂

●KOFを中心に、その他のゲームで同人活動をしたいのですが、よくわからなくて、一人では不安なので、色々教えてくださる方、一緒に活動してくれる方を募集します。なるべく同県の方で、庵×京、紅×京な方がいいです。あとイラストもいれてくださると嬉しいかな。14歳・女。〒463 愛知県名古屋市守山区森宮町57-1 稲垣阿由実

●神戸で一緒にコスプレしてくれる方、募集。あとゲーセンいってくれる方。男女年齢不問。80円切手同封で。高2・女。〒653 兵庫県神戸市長田区菅原道5-43-5-901 中村佳世方 伊東つつが

●KOF、餓狼、サムスピ等好きな方、文通相手&お友達になってやって下さい。イラ交もOK。同人もやってます。ゲーム下手だし人と話すの苦手ですが、それでもよければお願いします。絵、描けない人、同人やってない人もOKです。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女。〒059-13 北海道苫小牧市沼ノ端512-4 村井瑞枝

●わくわく7のアンケートを取ります。答えてやろう!! という方は80円切手付き返信用封筒同封の上、よろしくお願いします♡ GF、マジドロもやってますので、ペーパー欲しい人も問い合わせて下さいね♡ 〒276 千葉県八千代市大和田新田764-22 押川晃子

●「龍虎の拳」シリーズ（特に外伝）が好きな方、文通しませんか？ ロバートをこよなく愛する方（他のキャラでもOK）だと、なお嬉しいです。また、「個人サークルの会員様も募集してます♡ 初回のみ、80円切手を同封してくだされば100％確実にお返事書きます。男女年齢不問ですので、少しでも興味を持たれましたら気軽にどうぞ♡ 16歳・女。〒225 神奈川県横浜市青葉区荏田町236-7 江田駅前ドエリング604号 鎌倉舞

●格ゲーが好きな方か、イラストを書くのが好きだという方、私と文通して下さい。なるべく男性で年の近い方、そうでなくてもお気軽に！ 13歳・女。〒950-13 新潟県西蒲原郡中之口村大字上小吉334-2 田辺愛生





売買&交換コーナー

●買い／ネオジオフリークVOL.3のゴウカイザーポスターを1枚5百円で売って下さい。売って下さった方にはお礼に、なんらかの同人誌をさしあげます。送料はこちら持ち。お気軽にご連絡ください。〒682 熊本県熊本市渡鹿8-19-12 水戸和彦

●売り／ネオジオCDZ（箱、説明書すべてそろってます）美品です。ビューポイント付。2万5千円で。ネオジオ用ロムカセットKOF'95を7千5百円、斬紅郎無双剣を6千5百円で。送料こちら持ちで。往復ハガキでお願いします。〒532 大阪府大阪市淀川区新高6-16-1-119 土屋勝義

●買い／「クイズ探偵ネオ&ジオ」をどなたか売ってくだされ！ どんなに汚れていても正常に動けば1万円払います。連絡待つ。〒350-02 埼玉県鶴ヶ島市上広谷787-38 川島国明

●売り／FCソフト「アテナ」（箱・説明書なし）とネオジオCD「ファイナルロマンス2」（ケース、説明書）を売ります。どちらかでも可。希望価格と支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡を。高価優先です。〒763 香川県丸亀市川西町南593-5 池守俊明

●買い／どなたか私にネオジオCDハードを6千円以下」または「ハード＋斬紅郎無双剣＋KOF'95＋餓狼伝説スペシャル（KOF'94でも可）を1万円前後で売って下さい。ハードは半年間の保証つきでお願いします。80円切手同封の上でまずご一報下さい。〒458 愛知県名古屋市緑区鳴海町鏡田13-412 池田陽子

●売り／私の龍虎の拳外伝（限定版）か神凰拳（超美品）を売ります。セットでもいいです（セットなら7千円以上）。希望価格を明記の上、往復はがきで連絡下さい。〒334 埼玉県鳩ヶ谷市本町1-11-18 藤崎裕介

●交換／私のサムライスピリッツタペストリー5種類（覇王丸・ナコルル・リムルル・閑丸・幻十郎すべて美品）とあなたの三鷹市ナコルルポスター（2種類）とを。ポスター1種類でも連絡下さい。あと、ナコルル下敷きがあれば売ってほしいので（交換可）価格を書いて下さい。以上、状態明記の上連絡下さい。〒670 兵庫県姫路市新在家1-8-13 芦田晴彦

●買い／リョウ×キング、またはリョウメインの同人誌（やおいネタ不可）を買います。多少汚れていてもOKです。タイトルと希望価格明記の上、往復はがきで連絡して下さい。〒321-43 栃木県真岡市八木岡191-50 坂入里美

●売り／龍虎外伝ポスター（特大、美品）、ニンジャマスターズポスター（特大、美品）をそれぞれ千円以下、5百円以上で。アテナ、カーマン・コールのキーホルダーを希望価格にて。送料そちら持ち。往復はがきでご連絡下さい。バラ売り可。〒560 大阪府豊中市本町9-4-26 地神春樹

●売り／ネオジオ本体（箱、説明書なし）＋餓狼伝説スペシャル、メモリーカード、コントローラーを5千円で。〒500 岐阜県岐阜市蔵前4-3-6 井上泰宏

●買い／SNKテレフォンサービスのねおじお伝言板のVOL.14をできるだけ高価で買います。希望価格を書いて封書で連絡下さい。〒033-01 青森県三沢市東町1-1-31-899 第2山本荘5号 吉田[illegible]

●売り／真サムスピのマスコットキーホルダー（チャムチュム、ナコルル、シャルロット、羅神将ミヅキ、幻庵、覇王丸）を送料込みで千5百円から千8百円くらいで。ミヅキと覇王丸は2つあるのでバラでも可。リアルバウト餓狼伝説のアーケード版特大ポスターと交換でも可。バラ売り希望の人は1コ、3百円で売ります。〒669-31 兵庫県氷上郡山南町池谷76-10 酒井智美



⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。





現場でやっていることを授業で学ぶ！

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです(コンピューターゲーム科２年・神田毅)

体験入学実施中!!

10月12日(土)	11月9日(土)
12月14日(土)	1月18日(土)

9年4月生　願書受付中

97年度生・各科願書受付中！

◆アニメーション科
◆アニメーション声優科
◆コンピューターゲーム科
◆エアーブラシ彩色科
◆アニメーション美術科
◆漫画家プロ養成科
◆アニメキャラクター科
◆イラストレーション科
◆漫画原作シナリオ科
◆コミック編集者養成科



社団法人　日本漫画家協会賛助会員・社団法人　日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町3－4－9　☎03(5276)1511㈹

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

新作ソフト発売予定リスト
(9月24日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	178M	9月24日発売予定	98,000円	100%
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	10月下旬発売予定	価格未定	不明
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王4	SNK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	100%
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	9月27日発売予定	32,000円	100%
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	10月発売予定	価格未定	100%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	178M	11月発売予定	価格未定	100%
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	12月発売予定	価格未定	不明
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王4	SNK	スポーツ	容量未定	10月発売予定	価格未定	不明
◆NEO・GEOCD/CDZ						
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	9月27日発売予定	7,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	10月25日発売予定	価格未定	100%-α
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	発売日未定	価格未定	100%-α
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	178M	11月発売予定	価格未定	100%-α
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	12月発売予定	8,800円	不明
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	容量未定	'97年1月発売予定	価格未定	不明
QP	サクセス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
ティンクルスター スプライツ	ADK	対戦シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
得点王4	SNK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	81%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

ほひょー!! 来た来た来たぁ!! 風雲の続編『風雲スーパータッグバトル』。くはぁー!! 長かったなぁ…。キャロル♡に出会って以来、アイヌシスターズ以外には浮気しないで（かなりウソ）待ってた甲斐があったってもんだよ。また会えるよマイハニー!!

このゲームって可愛い女の子はいるけど、さわやか美男子っていないよなぁ。しゃーねぇ、新キャラに期待すっか。

とにかく期待しまくりなので、SNK様。早く情報をお・ね・が・い♡

PN/英雄（徳島県）

今号の記事を読めば分かるように、残念ながら今回キャロルは登場しないのさ。

でもさわやか美男子は登場することになっている（しかもキムの親類らしい。孫だったりして）。（片桐）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

私のイチオシは『わくわく7』です。東京ゲームショウでプレイした感じは、なかなか良いです。親父（J）がすごーくカッコ良いです!! あの空中投げイカスぜ!!（死語）もっとJの活躍を願う者。

PN/ひめさま（東京都）

実は自分も『わくわく7』に対して期待しまくりなんですが（特にまるるんがウフフという感じ）、とにかく発売日が決まりません。

これから冬にかけて『風雲』は出るわ、『サムスピ』の続編は出るわなど、新作が目白押しなので、いつもほぼ発売時期を当てている編集部の眼力をもってしても読めない状態です。すべてはSNKさん次第か…。（片桐）

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	367P
2	わくわく7	98P
3	ステークスウィナー2	76P
4	サムライスピリッツ天草降臨	57P
5	超鉄ブリキンガー	42P

CD版『'96』ボス使用コマンド

ちまたで噂の『KOF'96』ボスキャラ使用コマンド。今回、CD版のみ使えることが分かったので紹介していこう。

キャラクター選択画面の時にスタートボタンを押しながら「↑+B、→+C、←+A、↓+D」と入力するだけだ。

●神楽ちづる

・令月（投） ← or →+C
・回天（投） ← or →+D
・百活 天神の理 →↓↘+A or C
・弐百拾弐活 天速の祝詞 →↘↓↙←+A or B or C or D
・弐百拾弐活 天速の祝詞・天端 天速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力
・百八活 玉響の瑟音 ←↙↓↘→+A or C
☆裏面八拾五活 零技の礎 ↓↙←↙↓↘→+A or C
☆裏面壱活 三籟の布陣 ↓↙←↙↓↘→+B or D

●ゲーニッツ

・МЗЙФУ НО МОН（投） ← or →+C
・СОКАЦУСАЦУ（投） ← or →+D
・ЁНОКАЗЗ ←↙↓↘→+A or B or C or D
・ВАНГЁ ТОКОБУ СЗ ↓↙←+A
・ВАНГЁ МАМЗЦУ ↓↙←+C
・ГЁГА ↓↙←+B or D
☆真八稚女・МИЗУЧИ ↓↙←↙↓↘→+A or C
☆真八稚女・ЖИССОКО КУ パワーMAX時↓↙←↙↓↘→+A or C
☆ЯМИЛОКОКУ（投） →↘↓↙←→↘↓↙←+C

●☆印のついている技は超必殺技を表しており、（投）とついている技は相手に接近しないと使えない技だということを表しています。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵　便　は　が　き

112-□□

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社
ネオジオフリーク編集部
11月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人　小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

●記事ごとに最良～最悪の中から当てはまるものを1つ選びマルをつけてください。抽選でご希望の賞品をプレゼントします（143P参照）。

記事	最良	良い	普通	悪い	最悪
●声優インタビュー／辻裕子（マチュア声優）					
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96					
●真説サムライスピリッツ　武士道烈伝					
●風雲スーパータッグバトル					
●ステークスウィナー2					
●超鉄ブリキンガー					
●キャラクターテキスト④～草薙　京のすべて					
●わくわく7設定原画集					
●ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー／ハドソン					
●NEO・GEO TOPICS					
●リョウの朝ごはん／日向星花					
●ネオジオプロムナード					
●しろー大ののキャラクター烈伝／しろー大野					
●ソフト売上ランキング					
●ソフト人気ベスト10					
●クラブハウスコア					
●初心者向け格ゲー講座					
●読者創作ストーリー					
●サムライスピリッツ・カントリーロード　雪伝／島津わか乃					
●エス・エヌ・ケイ物語④					
●クロスワードパズル					
●パオパオカフェへようこそ！					
●NEO・GEO Not DEAD／みっきぃ					
●新作発売予定リスト					
●天晴					
●3パーセントの誘惑					
●オールドゲーム攻略／ゴーストパイロット					
●サムライスピリッツ　天草降臨					
●三匹が行く！／坂本かずみ					
●通販コーナー					
●奥付					
●プレゼント					
●四コマ一座／城弥広己					

NFへのご意見

コスプレコーナー

天晴

サバイバルゲーム用に電動M-16ベトナムバージョンを買おうかと画策中の殿様がお送りする、前号からタイトルまわりの変わった『天晴』。じゃ、行ってみましょか!!

草薙京



●PN／渡辺ゆみこ（兵庫県）
手堅く今月も、早々にノルマを消化。相変わらず多いやね。こうなったら女京サマアワードでもやっか。そん時はあの人に審査員長を…!?

ゲーニッツ&草薙京&神楽ちづる



●PN／ゲーニッツ＝中村薬弥&京＝プリン&ちづる＝みなつ（埼玉県）
ジャ～ン！　ボスキャラ！番乗りナリ。しかも２人。ゲーム大会で野中さんにカラんでた酔っぱらい（修羅騎士）にもよろしく。なんちて。

レオナ



●PN／みいす（広島県）
オロチの力でスイカを飛ばすレオナしゃんじゃ。例のイラストと同じであるが、本人もご指摘の通り、向きが逆じゃ（笑）。残念。

リムルル



★PN／愛希奈湖（京都府）
くどいようじゃが、侍やる人ってロケに凝るの好きネ。ワシなんか夜の竹林いったら速攻で逃げんぞ。実際。

アンディ・ボガード



●PN／八稚女由美（千葉県）
写真はアンディじゃが、本人は宇宙一挑発しまくるジョー使いだそうじゃ。さすがにジョーはできんわな。ワシはやったことあっけど。

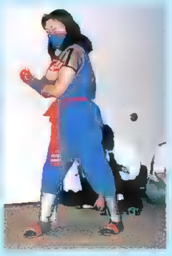
テリー・ボガード



●PN／テイラーっち（宮城県）
やっぱネオジオといえば基本はテリー兄貴じゃな。あんま投稿こねーけど。'96じゃ弱まっちゃって寂しい。いえる!!　でも使うけど。

今月の天晴スポット

アッサリ終わると思いきや、どうにか4回目をむかえることができた「天晴スポット」。こんなコーナーにも投稿してくれるなんて、NF読者はイイ人ばっかりじゃ（感動）。



では早速、長野PN／でんPさんの衣装を紹介じゃ。お題はJK大喜びの如月影二。

衣装の内訳はっつーと…。合計費用…7千円くらい。製作期間…1週間。とのこと。

背中の炎マークと手甲に苦労したとのコメントつきじゃ。



う～む、もうちっと細かく書いて欲しかったが…。ま、本人もご指摘の通り、天晴初の影二コスプレ写真っつーことで（ワシの勘違いかもしれんが…なかったよネ、今まで）。

今後も影二にこだわってみていただきたいものじゃな。

てなわけで、相変わらず天晴スポットへのおハガキ募集中。衣装の製作費用や製作期間の分かるメモを同封のうえ「天晴」までヨロピク♡

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



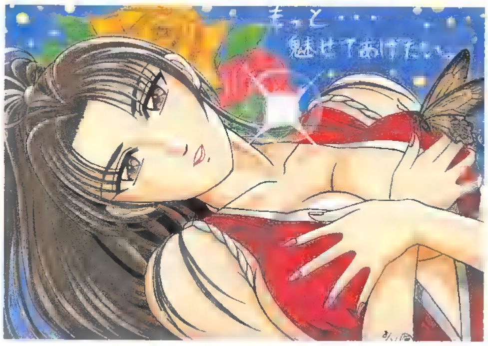
●PN／草薙京ラブラブっ娘♡（福島県）
こいつは新しい挑発ポーズかい？　いつでもかかってきな！　ただし弱い奴はご免だぜ！　な〜んてね。



●PN／斎藤恵子（埼玉県）
なかなかいい雰囲気の2人ですね。ヒューヒューって感じだけど、この2人の仲、本当はどうなんだろう？　気になるところだね！



●PN／RURU（福岡県）
これでどうかしら！　って強いお姉さまでしゅ。なかなか勝てないケド、負けても彼女の踊りが見れるからいいかな？



●PN／舞ダーリン（広島県）
魅せられてしまうっ…。その乳に!!　ああ胸に止まった蝶になりたいでしゅ（笑）。ああ、うらやましい。



●PN／細川文造（大阪府）
髪を下ろした俺様もなかなかだろ？　おおっとこんなにきれいな■を見たら、また俺様のファンが増えちまうぜ！



●PN／亜都夢（神奈川県）
あげるですぅ〜♡　ってカンジー　ありがとう、よろこんで頂きます。



●PN／ケイタ（兵庫県）
今年もビリーに出てほしかったなぁ。ハワードコネクションチームとかね。来年に期待して待つしかできないのよねぇ。

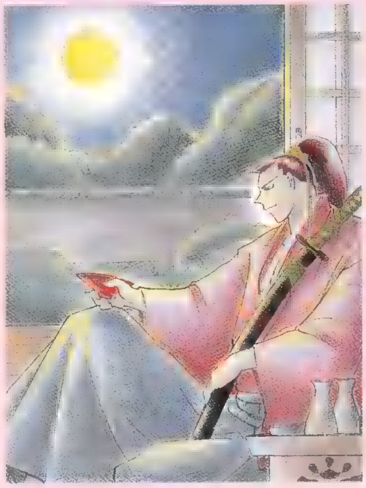


●PN／都月きりん（秋田県）
さわやかに「おしおき」してくれそうだにゃ♡　やっぱり元気のいいお嬢さんはよかですねぇ。うふふ。



●PN／天崎出雲（北海道）
すげーかわいいっすね、このクラーク♡　もしかして、グラサン取るとミニチュアになっちゃう体質とか？　なーんてね（笑）

今月の誘惑賞



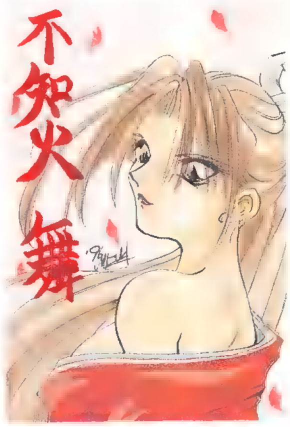
●PN／はるCHAN（岡山県）
月を眺めながら1人、杯をかたむける幻十郎。う〜ん やっぱり秋はお月見ですね。風流じゃのう。



■PN／百式らん（東京都）
カワイイ八神庵チームだ♡　お色気ムンムンアダルトチームって感じだからこういうのも新鮮だね！



●PN／針田待子（大阪府）
どうしたの？　僕、道に迷うっちゃったのかな？　でもあんまりボーっとして歩ってると危ないお姉さんにさらわれちゃうゾ！



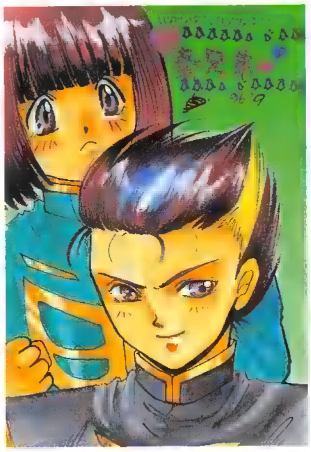
●PN／MIZUKI（兵庫県）
ちょっとだけよ♡　あんたも好きねぇ。はい好きです！　なんつったらアンディに怒られちゃうね、きっと。



●PN／高桑夕美（北海道）
うるわしの蘭丸様♡　どうしてあなたはそんなに美しいの？ やっぱり毎日のお手入れをかかさないのが基本かしら？



●PN／勇神新名（宮城県）
さっすがハイデルンの愛弟子！　強さはハンパじゃないよな、レオナちゃん！　しかも可愛いなんて、なんて罪な人なんだ、君は!!



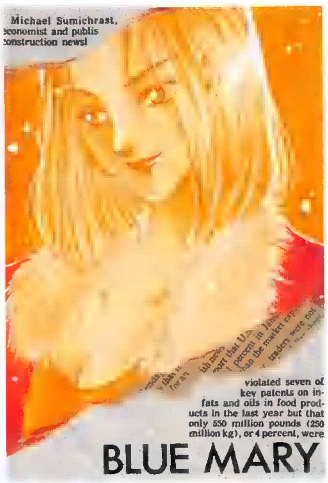
●PN／わたり亘♡　（山口県）
やったー♡　今度は兄さんがメインだぁ！　でも弟君は不満みたいねぇ。「ずるいよ兄さん！　僕だって目立ちたいよ〜」ってか？



●PN／荒井チェリー（福島県）
えっ！　ルーミどうしたの？　なになにこっちにおいでって？　わかったよ…。今行くから待っててね♡



●PN／倉長行矢（福岡県）
チョイがブルーでチャンがイエロー。おお！　ぴったりじゃないか！　カラーならではだよね、こういうのって。



●PN／マリー使い（茨城県）
なんか秋ですね。マリーの視線がしっとりしてていいよなぁ♡　う〜ん、大人の女ってカンジでしゅね！　ふぅ…。



●PN／真山巧（岡山県）
茶パツのサスケちゃんだ！　グレ忍ですか…。まあ彼の場合、抜け忍になっちゃったわけですから、初めからグレてるようなもんだ…。



●PN／蒼薙かなん♡（鹿児島県）
まっ、まいりました！　キング様〜っ！　はい、おっしゃる通りあっしが情けないんでしゅ…。

オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット

攻略2回目は地上面の攻撃パターンとボス攻略だ!!

攻略／Dr.ちら



SNK／シューティング／55M
カセット版：1991年7月1日発売
19,800円
CD版：1995年3月17日発売
5,800円

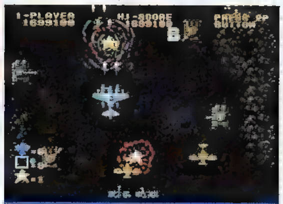
今回のオールドゲーム攻略は前号に引き続き、激ムズシューティング『ゴーストパイロット』の地上面を攻略していこう。ここまでもかなり難しかったが、ここからさらにムズイぞ!!

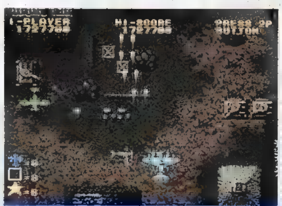
地上面攻撃パターン

地上面 ステージ1

この面のパターンは、オープニングステージ地上面と基本的に同じ。登場するザコ敵も同じようなキャラが出現してくるが、オープニングステージよりも敵のランクが上がっている（敵の弾の間隔、スピード）ので、安易に敵に接近せず、倒せないと思ったら弾を撃たれても平気なところに回避するのも重要。

まあ、できるだけ倒した方がいいと思うが、ショットレベルが弱かったり（弾の横幅がせまい）、自機の移動スピードの関係上倒せない敵も出てくるが、それは仕方がない。


敵の飛行機が殺気する

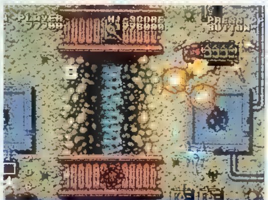

ショットの幅が狭い

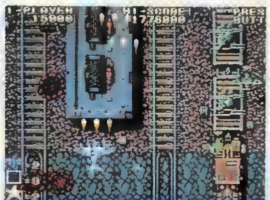
地上面 ステージ2

前半は列車地帯がメイン。といってもレールの上に止まっている列車は攻撃してこないので安心。

この場所で出現してくるザコ敵は画面下まで降りてくる戦闘機と、たまに自機に向かって斜め45度の角度で反転してくる戦闘機の2種類があり、反転してくる戦闘機はたまに弾を撃ってくる時もあるので注意しよう。

後半は橋がたくさん出現するステージ。この場所は所々にトラックがおり、ホーミングミサイル×4発撃ってくる。それと同時に飛行機と戦車が出現してくる。この時、ホーミングミサイルが撃ちもらしてしまい、手に負えないと思ったらボムを使って立て直そう。ここでボムをけちるとよけ場所がなくなってしまうので、ボムを使う覚悟でこの場所はプレイした方がいい。


このホーミングミサイルは壊すまで飛んでるぞ〜っ

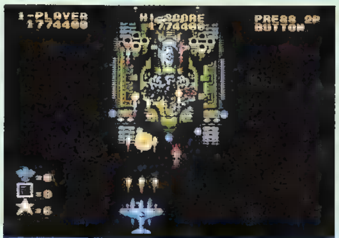

こいつには要注意

ボス ロドリゲス

最初は真ん中の固定方向3WAY砲台2門と、ファイヤー砲台が真下に向かって攻撃してくる。

倒し方だが、まず画面中央よりやや左右の死角に自機合わせつつ、上から飛んでくるミサイルをやり過ごす。

そうして地道それぞれのパーツを破壊していくと、本体から3〜5WAYで攻撃してくるようになる。この攻撃は自機を狙ってくるので、充分本体に撃ち込みながらよけることができるので、それほど問題なく倒すことができるだろう。


敵の弾に対してここがボスの死角


弾の隙間、弾の隙間

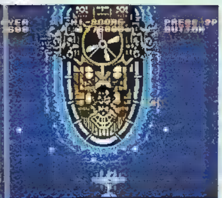
ボス ポセイダス

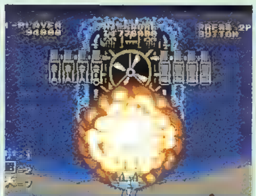
このボートは、前の方に3WAYの狙い砲台1門と、ボートの左右外側に真下に向かって撃つファイヤー砲台がついている。

まず、ボスの前方についている3WAY砲台を破壊しよう。

しかしこのボスは、開始直後いきなり真下に向かって降りてくるため、3WAY弾がよけにくくなる。速攻ボムを使って3WAY砲台を壊し、早めにファイヤー砲台の攻撃に備えよう。そして、ボスの懐に入って動きに合わせつつ左右のファイヤー砲台を壊そう。

次に本体（5WAY狙い弾）と破壊不能の砲台×2（3WAY狙い弾）で攻撃してくるが、弾をよく見て落ち着いてよければ大丈夫。

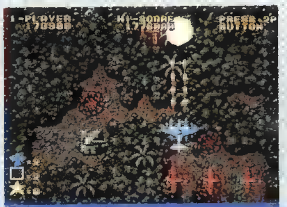

機の回りを良く見て避ける

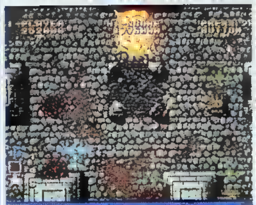

速攻で壊せ

地上面 ステージ3

前半はアイテム戦闘機が画面外周をまわったり、画面中央へいきなり登場するのもいるので、アイテム機にはさまれそうになったらボムを使って破壊しよう。あとはステージーと似たような感じの攻撃が後半まで続くだけだ。

後半は、斜め45度で突撃してくる戦闘機とホーミングトラックの複合攻撃で攻められるが、ここもボムを使うつもりで手堅く進んでいこう。


無理せず手堅くいこう


まだボムを使わなくてもいけそう

ボス ドナMk.I、II

この2台の戦車は外側に2門の砲台がついており、この砲台は真下に撃ってくる。

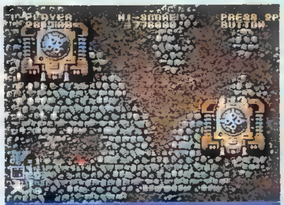
中央で2台の戦車が連結すると、真ん中についている砲台が狙い弾とローリングフレームバリア（砲台の周りで回転する、自機ショットもかき消す）で攻撃してくる。交互で数回、攻撃が入れ替わったあとに連結が解除される。

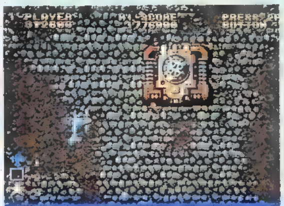
連結を解除したあとは、固定砲台＋真ん中の砲台が開き、画面外側をまわりながら狙い弾を2発単位で撃ち、再び真ん中で連結する。

最初に連結するまでは、画面の左端で（真ん中の砲台が開いていないので安全地帯）連結するのを待ち、連結が解けたら弾をよけつつ、どちらかを集中的に（まずは固定砲台）狙おう。再び連結する前に倒せるハズ。

残り1台になると攻撃のパターンが、ばらまき弾×2→ローリングフレームバリア→ばらまき弾×2といった感じになる。こうなったら楽勝。

ばらまき弾は大きく動いてかわせるし、ローリングフレームバリアは近づかなければ問題ない。ばらまき弾を待っている間にボスに撃ちこみ、撃ってきた時は大きく動いてよけるのを繰り返せばOKだ。


狙い弾だけ気をつけて

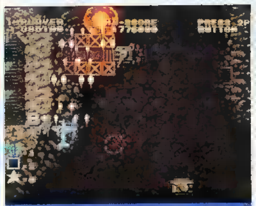

隙間に入ろうとするのは雑念だ

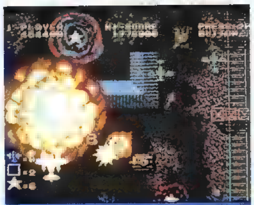
地上面 ステージ4

前半は、森と土地みたいな場所になっている。

ここでは結構アイテム編隊が多く出てくる。アイテム編隊が出ている間は、他の戦闘機が出てこないので安心してアイテムを取ることができる。また戦車も画面端にいるヤツ以外ほとんど危険はない。

後半面は、ホーミングトラックと斜め45度反転戦闘機がミックスして出現する場所があるので、そこでは画面端にいてやられそうになったり、ホーミングミサイルが処理できない（壊さないとずっと自機に向かって誘導してくる）と思ったらボンバーを使おう。


よゆ〜で処理できるぞ（ちょっとオーバー）


もう我慢できない。ボンばあ〜っ

ボス ゲンバオー

両脇についている鉄球は、自機と縦軸があうと下に向かって攻撃してくる（鉄球自体は画面外に飛ばす）。たまに少しだけ下に飛ばしたあと、引っ込めて再び画面奥に向かって飛ばすといったフェイントを仕掛けてくる場合もある。

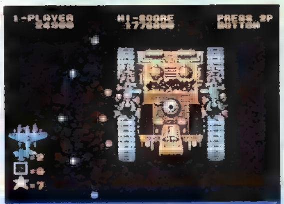
また中央にはばらまき狙い弾砲台がついている。ばらまき狙い弾は鉄球の処理の妨げになるので、初めに破壊してしまおう。あまり耐久力がなく、弾よけの必要があまりないので楽勝のはず。さらにその後、真ん中から破壊できない3WAY砲台が現れるが、そんなに危険じゃないので、先に鉄球を破壊しよう。

鉄球は飛んでくる時に鉄球の下が光るので、それまでは鉄球に集中攻撃しておき、光ったら画面横隅の方でよけよう。鉄球を2つ破壊すると弱点が開く。

2つの鉄球を壊したことによって3WAY弾砲台が1つ増え、弱点から5WAY弾と狙い弾で攻撃される。全部狙い弾なので、すき間に入ってよけよう。

この戦車はかなり画面下までくるので、その時は画面横隅でよけるか、安全にボムで弾を消してしのごう。


この鉄球がごう〜んとくるのだ

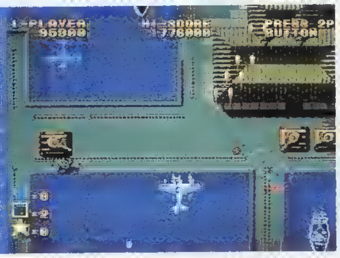

1面のボスと同じ要領だ

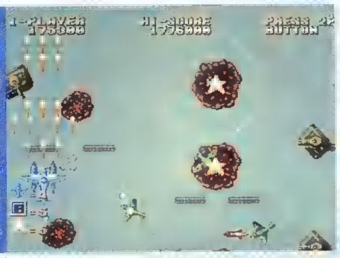
地上面 ステージ5

前半の港は戦車、ボートの配置がいやらしく、全部処理できないので、画面端の戦車などは残しても仕方がない。戦闘機に対しては、セオリー通り片側に固めてから倒そう。

後半は、地上面最後の発狂地帯。空中からは斜め45度反転戦闘機が大量発生するため、画面片側からの切り返しがムズいうえ、戦車、ホーミングトラックがワラワラ出てくる。

ここは追いつめられたり、ミサイルが追いかけてきたと思ったらボンバーを使って切り抜けるしかない。残ったボンバーをおしみなく使った方がいいだろう。


飛行機は固めてから一気に落とせ

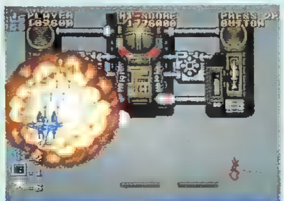

画面中敵だらけだ〜。こえ〜っ

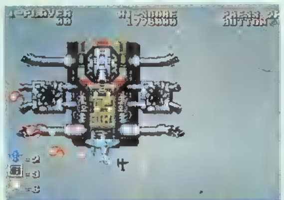
ボス ジャバフル

このボスは左右のパーツから真下にファイアーと誘導ミサイルで攻撃してくるうえ、2ヵ所の砲台から4発狙い弾を撃ってくる。

安全に戦うのだったら左右どちらかのパーツと砲台を巻き込むようにボンバーを使って片側に逃げ場所を作り、もう片方は攻撃の合間を見計らってパーツを破壊しよう。

すべてのパーツを壊すと、本体から撃つと5発に拡散する弾の3WAY、下のハッチから3WAYの狙い弾を撃ってくるが、最初の3WAY攻撃は大きく動いてよけた方がいい。拡散させないようにボスの弱点に当てていこう。多少アドリブが入って（3WAYのすき間に入らされる）しまうが、我慢してよけよう。


このボムでお掃除じゃ


3WAY弾はできるだけ大きくよけよう

●9月号のプレゼントの当選者：中村英明・静岡県／渡辺政夫・埼玉県以上の皆さん（敬称略）が当選者です。おめでとうございます。



サムライスピリッツ 天草降臨™

豪華絢爛！　キャラ総数17名のこの迫力!! 待望のサムライシリーズ第４弾がついに登場だ！

SNK ＞ 格闘アクション ＞ 容量未定

MVS	カセット	CD
発売日未定	12月発売予定	'97年1月発売予定
価格未定	価格未定	価格未定

全国のサムスピファンのみなさん、お待たせしました！　大人気サムライシリーズ４作目がついに我らの目の前にっ！　待ってたぜ～！

注目すべきは、前作からの12名＋旧サムライシリーズからの３名＋新キャラ２名の、総勢17名という豪華な顔ぶれ！

今回は全体のストーリーはもちろん、各キャラのサイドストーリーもばっちりお届けしちゃうぞ!!

STORY

1788年・初頭。世界中に起こった災厄は「彼」が１人の剣士に倒されることによって平穏を取り戻そうとしていた。

しかし。冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は今もなお、人々を苦しめていた。

そして、天明８年、秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺はその様相を一変させた。そしてその中心であった島原城は、日に日に姿を変えて、小浜・九千都・深江などの近隣の村や集落を呑み込み、拡大していった。

その邪悪な外観と怨[illegible]の呪詛に呼応するかのような『彼』の福音が聞こえてくるという噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を『天草城』と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。

その魔城の主こそは、かつて幕府軍によってこの世を追われ、[illegible]みと征服欲により150年の時を経て魔界から蘇った「彼」、「天草四郎時貞」であった。

その目的は全世界を征服し、この世に理想郷を創ることであった。

天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にいながら自我を持つ「壬無月斬紅郎」の『魂』を現世に召還した。

しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持って復活した『斬紅郎』を抑えることのできない『彼』は、『斬紅郎』を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておくことしかできなかった。

天草四郎時貞は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの失った「力」を再び取り戻すために、『魔城』を用いて人々から魂を吸い取っていった。

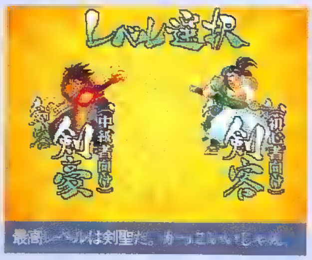
その『魔城』からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がろうとしていた。

そして再び、世界は混沌の時代へ向かおうとしていた。

システムなんぞをかる～く…

基本的には、前作のシステムと同じだが、そこはもちろん新作！　さらに改良され、進化したシステムがキミを待っていること必至！　ただ、今回は詳しい情報はまだないので、本当に軽く触れるだけだけど、許してね。

レベル選択



前作と同様、上級者向けの「剣豪」、中級者向けの「剣聖」、初心者向けの「剣客」の3段階のレベルから、力量に応じたモードを選択できる。

初心者から上級者まで、心置きなく楽しめるぞ！

剣質選択



これも前作同様、「修羅」「羅刹」の2タイプの剣質からどちらかを選択する。

カラーなどのグラフィック面での違いはもちろん、使える必殺技もそれぞれ違うので、いってみれば、全17キャラ×2、つまり34キャラ分楽しめるってわけ！　お得だ!!

「怒り爆発」モード

詳しいことはまだ分からないが、どうやらサムライシリーズでお馴染みの「怒りゲージ」に、さらに追加されたモードらしい。

あの「怒りゲージ」のパワーアップ版なのか？　どちらにしても、これによって一層緊迫した勝負になることは間違いないらしいぞ。

その他、サムライ名物「武器飛ばし技」の入力操作が簡単になっている！　などという気になる情報も入ってきているが、詳しくは来月まで待ってくれ～（泣）！

※画面は開発中のものです

総勢17名のサムライたちと彼らの目的を一挙大公開！

理想郷創造を目論み、世界に災厄をもたらす「天草四郎時貞」を倒すため、サムライたちが再び立ち上がる…。新キャラ2名と、旧作キャラ3名を加えた総勢17名、そしてそれぞれの闘いの目的を今ここに公開！
お馴染みの仲良し姉妹、ナコ&リムに加え、なんと新キャラも兄弟！　兄弟マニアにはたまりませんなぁ。



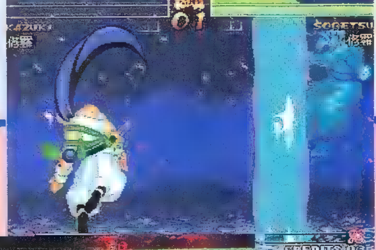
新キャラ2人は忍者兄弟！

妹のために「魔城」へ！



風間火月（かざまかづき）

妹の体の異変は「魔城」が原因と知り、掟を破って「抜け忍」となり、「魔城」へと向かう。





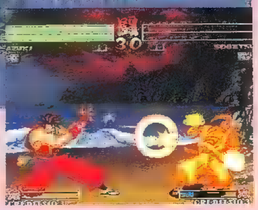
なんか派手だぞ　もしや超必!?

兄ちゃんの方はクールなカンジ



兄弟対決じゃぃー！





燃えとる燃えとる…。名前からしてやはり炎の男！

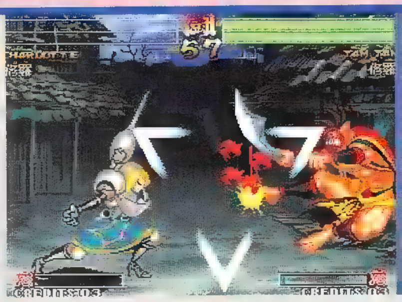
「抜け忍」の弟を追う兄



風間蒼月（かざまそうげつ）

「抜け忍」となった弟を追わなければいけない立場から「追い忍」となり、弟を追っていくうちに「魔城」へと辿り着く。





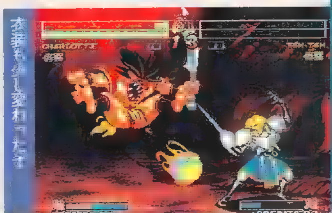
祝復活！　あいつらが帰ってきた!!

今度の俺はサルじゃねぇ！



タムタム

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「仮面」をつけ、日本に向かう。





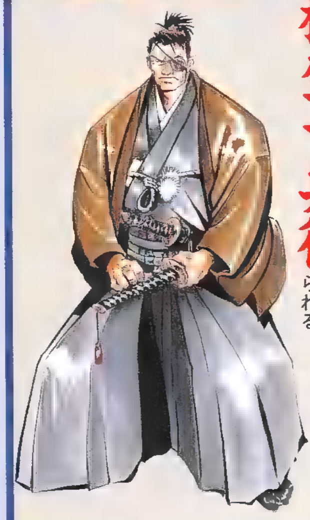
女王、再び日本上陸！



シャルロット

祖国の異変を感じ取り、原因究明のため、再び日本へと向かう。

柳生新陰流にかなうかな？



柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）

国内各地の異変の原因が、「魔城」であることを知った幕府から、調査・討伐を命ぜられる。

前作に引き続き登場の12名のサムライたち



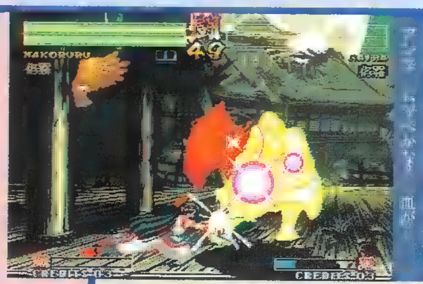
今度こそ決着をつけてやるぜ！
覇王丸（はおうまる）

「魔城」の復活とともに、「天草」の気を感じ取り、決着をつけるため、「島原」へと向かう。



いくよ、ママハハ！
ナコルル

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るために「島原」へ向かう。





姉さま、私も一緒にいく！
リムルル

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るため、また、姉・ナコルルを手助けするため「島原」へ向かう。



幕府の密命で動く影！
服部半蔵（はっとりはんぞう）

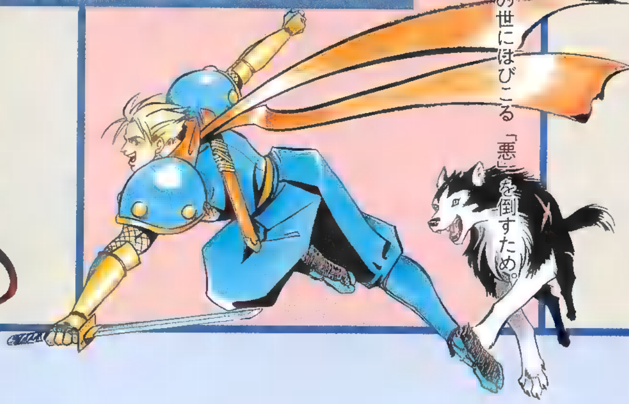
国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で、「魔城」破壊を命ぜられる。



相変わらず正義の使者！
ガルフォード

この世にはびこる「悪」を倒すため。





「鬼」だと？ 本当か？
千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）

「肥前」巡業中に「鬼」の噂を聞き、その真偽を確かめるために「魔城」へと向かう。



主殿の幸せは私の幸せ

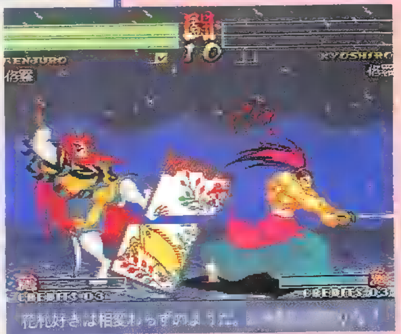
橘（たちばな） 右京（うきょう）

小田桐圭（おだぎりけい）と、その婚約者が幸せに暮らせるよう、その2人に危害が及ばぬうちに排除するため「島原」へと向う。



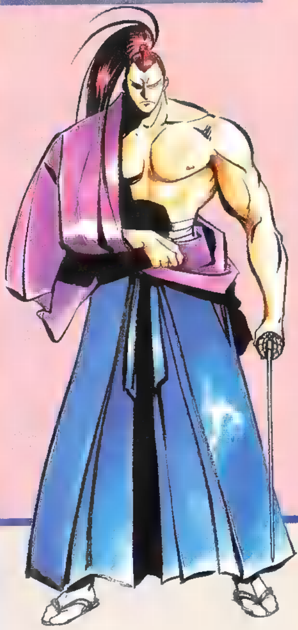
覇王丸…殺す！

牙神（きばがみ）幻十郎（げんじゅうろう）



花札好きは相変わらずのように。

「気に入らない奴」を斬りながら、覇王丸を「殺す」ためだけに追い続けるうち、「島原」に辿り着く。



俺を死なせてくれ…

首斬り破沙羅（くびきりばさら）



破沙羅自身が「死ぬ」ために殺さなければならないのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」であることに気づき、「天草」の気を追って「島原」へ向かう。

「鬼」の気を感じて島原へ！

緋雨閑丸（ひさめしずまる）

「天草」が復活し、出現した「魔城」から流れ出る「邪気」のなかに「鬼」の「気」を微かに感じ、確かめるために「島原」へ向かう。



「斬紅郎」が島原にいる…！

花諷院骸羅（かふういんがいら）

鬼塚が壊れていることを不審に思い、「斬紅郎」を探すうちに、「魔城」から流れ出る「邪気」の中に「斬紅郎」の「気」を感じ取り、「島原」に向かう。



もう1人の自分を追って…

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）



もう1人の自分自身（闇側の魂）を探して倒し、再びひとつとなるために、「魔城」へと向かう。



その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画/坂本かずみ




ゴミのことだけじゃないんですよ
最近不審な人影がこの辺ウロウロしてるのは確かなんです
この前なんか学校帰りにずーっと誰かが後をつけてきたみたいで…
なんやてー!!?
がばあ
うわあっ
ひえええ
ドガアッ
くはあ
なあっ!?
ざんえーけん
ああっ…ロバートさん!?
ロバートさんがお空の星に…
アンディ!? なぜここに!?
兄さんが新チームを組んだのはオレのためだと舞は言っていた
陰ながらっておまえ…その変装でバレないと思ってんのか
オレをなめてんの?
心理描写を読むんじゃありません
ひみつなのに、
フッ…私はアンディではありません
ただの通りすがりの忍者の人です
はあ?
ちっちっ
なぞのふくめん
だからオレは陰ながら兄さんを助けようとそっと心に決めたんだ…
ではさらばっ!!
くうーはだん
おまえ変だぞアンディ
兄さんちょっと心配…
ところであんたはどうしてポリバケツなんかに…?
売り込みや! ワイはユリちゃんのボディーガードやさかいな!!
フッ てれるで
フッてあんた…流血してるぞ
ユリちゃんのためならたとえ火の中ゴミの中…
ゴオオオオ
ロバートさんゴミのにおいがする…
やだーこっちこないで
えんがちょ
ユリちゃん…
がーん
…でその犯人つかまえたら殺していいか?
殺すなよゴミくらいで
まだつづく!

ネオジオフリークサービス部提供 NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ムービングペット



『KOF'96』人気の4キャラのマスコット人形。各キャラ吸盤タイプとキーホルダータイプがあり、8体1セット。

価格：2,060円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：MP-KOF-01

草薙京ジグソーパズル

300ピース（サイズ：38cm×26cm）。



価格:1,545円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:P-KYO-01

サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ（594mm×420mm）。5種類1セット。



価格：3,090円 送料：E（送料一覧表参照）商品番号：TP-SAM-01

Tシャツ



イラストは森気楼。
M、Lから希望サイズを必ず明記

価格:2,884円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:S-YMA-01

フィギュア

クレーンゲームのフィギュア

価格:2,060円
送料:D（送料一覧表参照）



●龍虎の拳 外伝（10体1組） 商品番号:F-RYU-01



●サムライシリーズ（10体1組） 商品番号:F-SAM-02

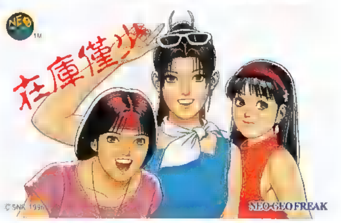
テレホンカード

NFオリジナルテレカ。
各限定300枚！

価格:1,236円
送料:A（送料一覧表参照）



●ナコルル・リムルル
商品番号:T-NR-02



●舞・ユリ・アテナ 商品番号:T-YMA-04

ポストカード

6枚セット



価格:309円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:PS-01

ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm



●覇王丸（2枚1組）
商品番号:ST-HAO-03

価格:1,030円
送料:C（送料一覧表参照）

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●ご入金日から商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金着払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】
☎03-5395-6314 ネオジオフリークサービス部

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも100円	D＝2個まで500円、3個以上800円
B＝いくつでも500円	E＝1個1,000円
C＝1個100円、2個以上200円	※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

申込方法

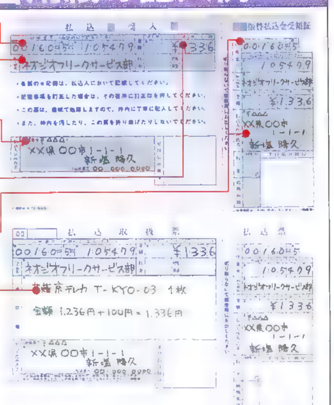
①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号
⑤数量 ⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。
その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



ハード



●NEO·GEOCD
価格:33,784円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02



●NEO·GEOCDZ
価格:43,775円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03

周辺機器

●ネオジオCD 専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,854円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4,017円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,678円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,266円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,236円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD，CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,236円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,605円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3,605円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承下さい。

ソフト予約受付中！



●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)
発売日：10月25日
価格：7,519円
送料：E（送料一覧表参照）

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD)



ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。
商品の発送には発売日より2～3日かかります。
発売日直前に申し込まれた方は、さらに発送が遅れる場合がございますのでご了承下さいませ。

NEO·GEO FREAK

12月号予告

次号は11月8日発売
定価580円（本体563円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
■連続技特集

真説サムライスピリッツ武士道烈伝
■バトルシステム

超鉄ブリキンガー
■ステージ攻略第4弾

サムライスピリッツ天草降臨

◆巻頭特集
ネオジオ・キャラクターグッズ

◆オールドゲーム攻略
ゴーストパイロット

◆もう一度愛して♡
得点王

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
コング桑田～人生、あーこりゃこりゃ
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
桜井智～T-mode

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　11月号
第2巻第11号　通巻第18号
1996年11月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠，伊丹恭
●編集スタッフ／新井正信，稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，吉田定広，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，風のFLN，蒼炎闘士ゆーち，Dr．ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G·ARM，ウェッピン＝イレーヌ，無双拳士ま，MASA藤原
●制作スタッフ／鳥貝なつみ，田原節子
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸[illegible]・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

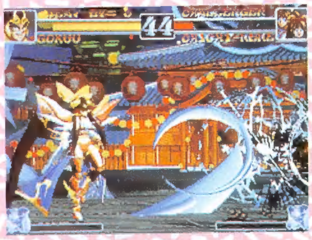
超！編集後記

●今月はかな～り楽な進行で余裕たっぷり。でも来月はまたKOF'96のムックがあって、地獄の再現？　片桐くん、お疲れさま。仕事やめれば、また髪が生えてくるよ、きっと♡（勝俣）
●この編集部に入って1年半。長いようで短い時間でしたが、この度、この編集部を退くことになりました。まぁ自分がいなくても、この本は大丈夫でしょう。あとは宜しく。　（片桐）
●明大前常連と飲みに行った。といっても俺はもはや常連と呼べるほどかよってないんだけどネ。しかも年下ばっかで話題についてゆけぬ。借金君、朝までつきあわせてゴメン。（伊丹）
●この間カードを買いにいったらなんと福袋を発見、あまり深く考えずにとりあえず購入。指輪物語のカード入ってなくてガッカリ。伊丹さん、ニセNBAカードいりません？　（新井）
●今月は楽勝!!　こんなに仕事が楽だったのは久し振り♡　気候も過ごしやすくなってきたし、イタリア料理もいいけど、これからは赤ちょうちんかしら？　ねぇ、なつみさん？　（稲葉）
●ついに念願のニューマシンを買ったっス。軽くて小さくてナイスなやつ。ノートさ。誰か前のパソコン買い取りません？　あの日荷物持ちしてくれたKさん、さんきゅーでした。（蒲地）
●利用駅が同じ所に友達が引っ越してきた。趣味が同じ人なので、超ラッキーって感じ（笑）。これで育成ゲームが借り放題!!　って、やる時間あるのかしら？　すべては自分次第…。（林）
●某ポリゴン格ゲー3を少しやったが、相撲のプロポーションの悪さに絶句。やはりパンクラチオンか…。ネオジオでは、風雲に少し期待している。面白いといいな。　（ジェイケイ）
●先月は後記が書けなかった。こえっ。格ゲーで書いたがポケモン買った。楽しい。既にクリアしたので愛するカビゴンを育成中。マジハマるんでGB持ってる人は買うしか！（モリスケ）
●昔、自分が書いた攻略文を久々に見たんですが、「終わってる！」と思った。これからは下手なりに頑張りたいと思ってますんで、どーか見捨てないで下さい…はぁ～。（修羅騎士　鷹）
●最近またもシューティング少ない。格ゲー下手な僕には苦しい時期。ちら師匠と2人でSHT講座でもやりたいなあ。うひ。ファンレターくれた人ありがとう。（DSP―たろりん）
●俺っちもNFイベントに行きました。そのとき話した秘書さん達は岡山からの参加。毎月たのしみと聞き、改めてより良い攻略を書こうと決意。励みになりますサンクスっち。（ゆーち）
●実はブリキンガーはとっても面白いのではないかと思い始めている今日この頃。相変わらずトーヨコでガレッカやっています。実はトーヨコ砲台ちゃっかり復活しました。（Dr．ちら）
●引越ってしたことないんですけど…。大変なんですねぇ。片付けが終わらないと、遊びに行けないのがつらいです。はやく某ポリゴンな兄貴に会いに行きたいのに～。　（田原）
●今月は某コーナーのお陰で某高校生の魅力についてひたすら考えるハメに。その際誰に向けるでもない謎の微笑を浮かべていたという林嬢の証言にちょっぴりアンニュイ。　（森）

NEO·GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー



1 わくわく7 音楽CD／3名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



2 神凰拳 CDソフト／3名（ザウルス）



3 神凰拳 雑誌プレゼント用テレフォンカード／5名（ザウルス）



4 餓狼伝説3 CDソフト／10名（SNK）



5 安井邦彦サイン入り八神庵テレフォンカード／3名（SNK）



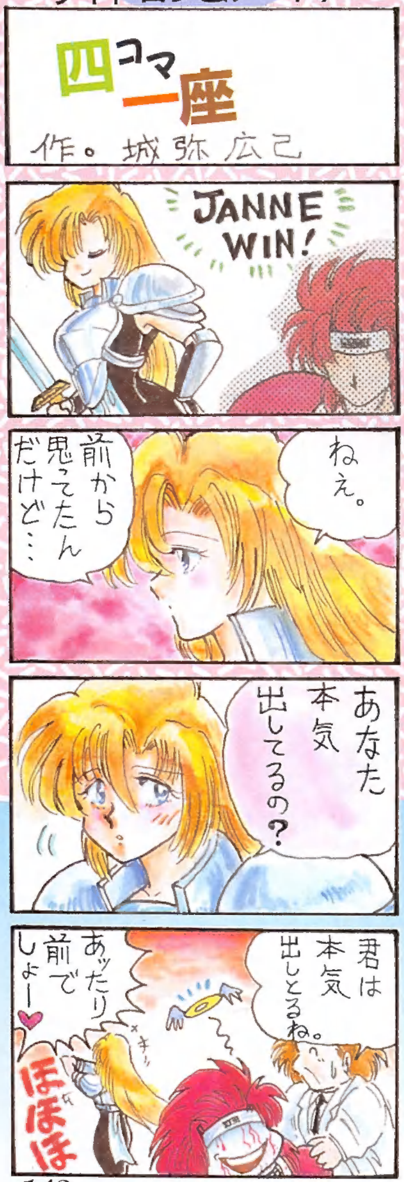
6 パルスター音楽CD／5名（エイコム）



7 草薙京バッチ／20名（SNK）



8 マジカルドロップ バンダナ／5名（データイースト）



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは11月9日必着。発表は1月号（12月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク9月号プレゼント当選者発表

①KOF'96 ポスター
山崎悦子・千葉県／泉川蔵人・兵庫県／矢澤大樹・神奈川県／森田純子・京都府／秋山真一・茨城県

②メタルスラッグポスター
川原賢志・富山県／吉田慎平・兵庫県／坂充・石川県／小野寛和・神奈川県／尾原剛・広島県

③ネオジオワールドご招待券
遠藤文晃・福島県／黒坂麻美・北海道／中西聡・富山県／吉田朝子・長崎県／高垣翔・広島県／守屋伸幸・東京都／作田慶輔・千葉県／渡村菜穂・東京都／泉孝顕・山口県／徳田健・秋田県

④マジカルドロップ2 Tシャツ
伊藤成規・埼玉県／枝村大輔・栃木県／青木洋介・茨城県／上林義信・長野県／大野政俊・秋田県／小林裕世・新潟県／山田崇博・愛知県／西田和弘・兵庫県／関智和一・栃木県／松本陵太郎・広島県

⑤NINJA MASTER'S 覇王忍法帖オリジナルサウンドトラックス
大岡雅人・群馬県／岡田彰・福岡県／吉田麻美子・静岡県／山崎恭平・熊本県／佐藤勤・千葉県

⑥草薙京バッチ
山田康之・京都府／田中高正・千葉県／中島靖・徳島県／山口徹・福井県／竹之内卓・熊本県／草間基美・茨城県／大本晃裕・埼玉県／大西将弘・千葉県／伊藤美佐子・東京都／小梁川浩樹・埼玉県

⑦神凰拳テレフォンカード
三神悦生・大分県／田原万也・奈良県／子安弘高・岐阜県／清水直也・大阪府／水沼靖・栃木県

⑧将棋の達人テレフォンカード
星野正・長野県／浜田晃宏・高知県／川添雄希・佐賀県／丹内智子・北海道／高松良和・愛知県／中山豪士・愛知県／朝比奈朋子・福岡県／石井一樹・宮城県／松原正憲・群馬県／吉岡孝幸・山口県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



SUPPLY/RAIL TRANSPORT "MOHA-12"
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
業界初!! 初回限定3面パッケージ
超鉄ブリキンガー
TM
© 1996 SAURUS
BRIKINGER
NEO GEO CD
■ NEOGEO はSNKの商標です。


鬼
「懺悔の手には…」
EPISODE 3: PENANCE
「悪意」
EPISODE 3: MALICE
「汚れ無き悪戯」
EPISODE 2: MISCHIEF
「絶対に諦めない！」
FINAL EPISODE: NEVER GIVE UP!
「錆色の掌握者」
EPISODE 3: RUST
「虚空の星」
FINAL EPISODE: HEAVENS ABOVE
「運命の女神よ！」
FINAL EPISODE: DESTINY
GAME OVER

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK

1996年11月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 萬 発行／株式会社 芸文社

580YEN



雑誌07225-11
T1007225110582